

SUPLEMENTO DE VIDEOJUEGOS, MANGA Y ANIME JAPONES DE LA REVISTA SUPERJUEGOS
JAPANMANIA
N.6 ■ OCTUBRE 1996
MADE IN JAPAN
鳥坂田博信堀雄
● PLAYSTATION
STREET FIGHTER ZERO 2
Ryu, Ken, Akuma y los demás luchadores de la prolífica saga de Capcom regresan a PlayStation en una magistral conversión.
TIME GAL
● SATURN
DARK SAVIOR
La prometida revolución de los Action RPG llega de la mano de Climax a esta nueva entrega de la saga Land Stalker.
BOMBERMAN
Adicción y jugabilidad se dan cita en la continuación más innovadora y divertida de este inmortal personaje.
FIGHTING VIPERS
MANGAZONE
鳥坂田博信堀雄
● SUPERFAMICOM
THE RECORD OF THE LODOSS WAR
Dragones, Elfos y mazmorras invaden la consola de Nintendo.
SUPERMANGA
鳥坂田博信堀雄
● PAPELES AMARILLOS
• KIMAGURE ORANGE ROAD
• GUN SMITH CATS
• DORAEMON
• EL BRAZO DE DIOS
¡7 SEXY NIPPON GIRLS!
EN FOTOS A TODA PÁGINA
• MANGAKA •
Tercera entrega del juego de cartas coleccionables exclusivo para JAPANMANIA.





鳥坂田博信堀雄

MIKA FURIHATA

"GRACIAS A TODOS. YA ME ENCUENTRO MUCHO MEJOR"

Gracias a la certera intervención de los Dioses del Olimpo, Mika puede hoy agradecer los cientos de cartas y llamadas recibidas en el Hospital Toyhoio, tras ser atropellada por un camión cargado de yunques, enciclopedias y pesas de gimnastas húngaros. Varias decenas de operaciones, mucha rehabilitación y una válvula para inflarle los glúteos, han hecho posible que hoy podáis verla tan sonriente como en la foto.







Este mes, la verdad, no nos podemos quejara. La belleza de nuestras chicas es notable, y más de un miembro de la redacción ha visto cómo sus pupilas se ensanchaban para contemplar y analizar a fondo sus encantos.



FOTOS NIPON GIRLS:
TAKESHI ISHUIN & SHINOBU TSUKAHARA

鳥坂田博信堀雄

SUMARIO



4 YELLOW FLASHES

REAL BOUT FATAL FURY, POLICENAUTS y el grandioso OUT RUN, son las tres grandes noticias de Saturn en el mercado japonés. En PlayStation las pautas las marcan COOL BOARDERS, SAMURAI SHODOWN 3, AYRTON SENNA KART DUEL y como colofón la maravillosa trilogía TIGER HELI.

8 MADE IN JAPAN

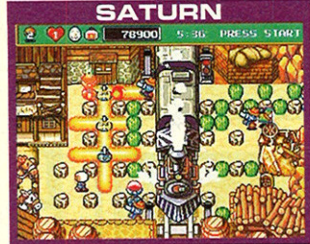
8 PLAYSTATION

STREET FIGHTER ZERO 2

La segunda parte de las entregas de la saga para PSX (obviando la lamentable versión de STREET FIGHTER THE MOVIE), nos muestra todo su potencial.



12 SATURN



BOMBERMAN

Los «bomberos» de Hudson retoman en Saturn su deporte favorito. Nada menos que hasta 10 jugadores simultáneos.

14 PLAYSTATION

TIME GAL

16 SATURN



FIGHTING VIPERS



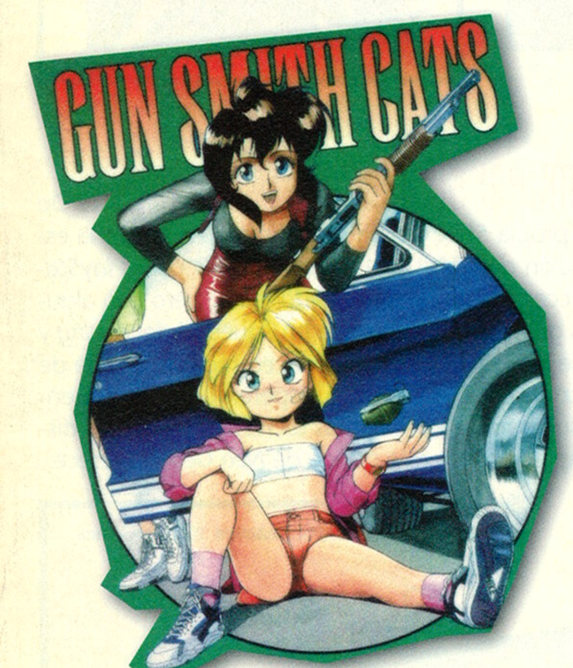
Conversión directa para Saturn del arcade de que tanto éxito ha despertado en las salas recreativas.

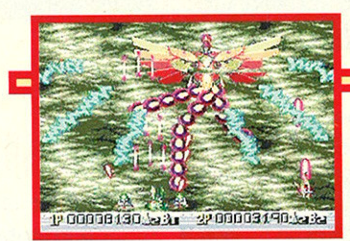
20 SATURN

DARK SAVIOR



Tercera entrega de los Action RPG de Climax. Toda una gozada.





22 MANGA ZONE

Nemesis os presenta dos juegos totalmente opuestos entre sí. Uno ambientado en la Edad Media, y otro en el futuro. Uno muy malo, y otro bastante bueno.

24 SUPER MANGA

Este mes presentamos, además del serial de la señorita Yoko Irazaki los siguientes temas: GUN SMITH CATS, DORAEMON, KIMAGURE ORANGE ROAD y EL BRAZO DE DIOS. Un gran menú de opciones que seguramente satisfará a los cada vez más numerosos fanáticos de este mundillo.





JAPANMANIA

■ NOTA DE LA REDACCION ■ En este suplemento vas a leer algunos términos japoneses que, probablemente, son nuevos para tí. Aquí tienes su significado:
ANIME: Animación japonesa. **CHARA:** Personaje. **MANGA:** Cómic japonés. **MECHA:** Un objeto mecánico, como un robot, un vehículo, un arma...
OTAKU: Aficionado al manga y el anime. **OVA:** Una película de animación realizada específicamente para ser editada en vídeo.

Director: **Marcos García Reinoso** Coordinador SUPERMANGA: **Jesús Manuel Montané** Diseño: **Tomás Javier Pérez Rosado** Edición: **Pepo del Carpio Peris**
Han colaborado en este número: **Bruno Sol Nieto, Javier Bautista Martín, Roberto Serrano Martín, Pau Blanes, Pol Roca, Julio M. Rozas, Ana Carvajal-Calvo, Ikue Koriyama, Profesor Augustus Wanamaker** y **Alejandro Arriaga** (tratamiento de imagen) Dirección: O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid. Tel.: (91) 586 33 00 Fax: (91) 586 32 32
Este suplemento se vende conjuntamente con la revista SUPERJUEGOS y no se puede adquirir por separado








ALERTA ROJA

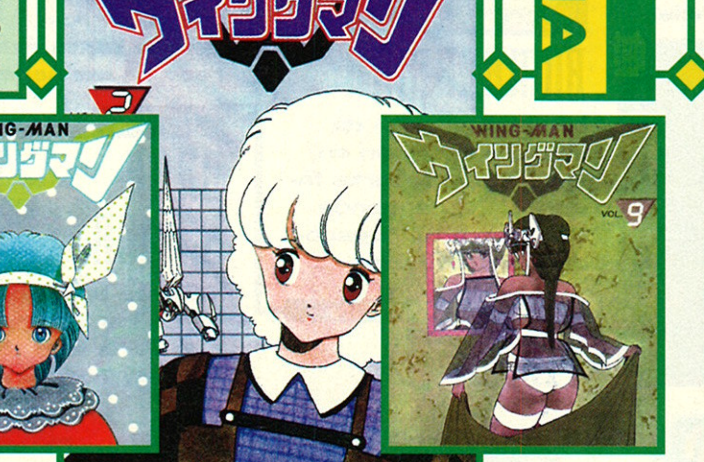
◆ WINGMAN
de **Masakazu Katsura**

Aunque muy conocido tanto en **Japón** como en **Europa** por sus obras más recientes (DNA 2 y VIDEO GIRL AI), lo cierto es que **Masakazu Katsura** ha creado otros mangas de gran interés. Hoy te presentamos al mejor de ellos: WINGMAN. Publicado en SHONEN JUMP desde 1983 y de una calidad gráfica media, fue recopilado en 13 volúmenes que siguen reeditándose en la actualidad.

Su guión no tiene desperdicio. **Kenta Hirono** es un estudiante de 15 años, forofo de los superhéroes al estilo de Bio-Man y lo suficientemente pirado como para disfrazarse de Wing-Man, el «defensor de la justicia». Azotado por su profesora de inglés, Kenta acaba en la enfermería del instituto en compañía de Miku, una chica de su clase que parece sentir algo especial por él.

De vuelta a casa, el cielo oscurece y llueven dos entes (luego entenderás lo de «entes») que no deberían estar allí: una libreta y una joven inconsciente. Ambas acaban en su habitación. Cuando ella despierta, le cuenta una historia increíble a Kenta: dice llamarse Aoi y venir de una dimensión llamada Podreams, en busca de la libretita de marras... ¡capaz de convertir en realidad cualquier cosa que se dibuje en sus páginas! ¿Y a que no sabes qué ha hecho Kenta para entretenerse mientras Aoi reaccionaba? Acertaste. Se ha pintado a sí mismo con el disfraz de Wingman, lo que tiene muchas ventajas. Por ejemplo, participar en una lucha intergaláctica por la posesión de la libreta, en la que Aoi tiene arte y parte.

POL ROCA

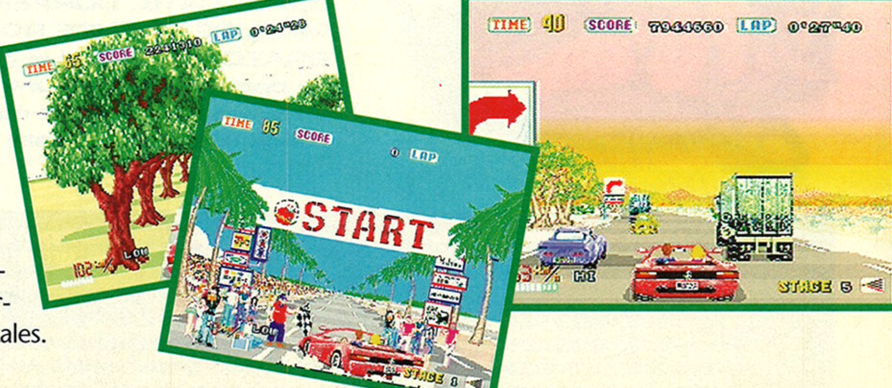


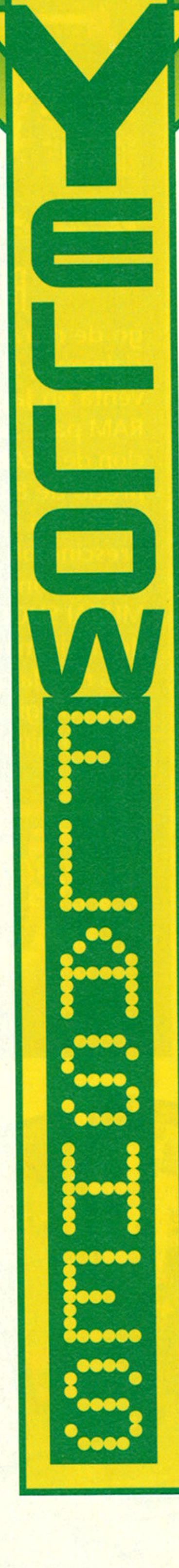




SAMURAI SHODOWN 3 LLEGA A PSX.
De la mano de la propia **SNK**, acaba de aparecer en **Japón** la esperada adaptación de **SAMURAI SHODOWN 3** para *PlayStation*. Con un acceso a CD no demasiado lento, pero con algunos problemas gráficos referentes a la brusquedad del *scaling* y la animación de los luchadores, la tercera entrega de la saga de **SNK** verá la luz en **Europa** en breve. Esperemos que para entonces hayan superado los problemas técnicos y podamos disfrutar de la adaptación que este clásico de *Neo Geo* se merece.

AL FIN, OUT RUN.
Tras ver cómo desaprovechaba la oportunidad de versionarlo primero para *Mega CD* y luego en *32X*, **Sega** se ha decidido al fin a adaptar **OUT RUN** a *Saturn*, dentro su sello **Sega Ages**. La mejor conversión realizada hasta la fecha del clásico ofrece no sólo todo el *scaling*, la jugabilidad y la fabulosa banda sonora que hicieron de él uno de los grandes de la década de los 80, sino que incluye además un *score* totalmente nuevo exclusivo de esta versión y dos tipos de circuitos: los japoneses (exactos a los de *MD*) y los occidentales.



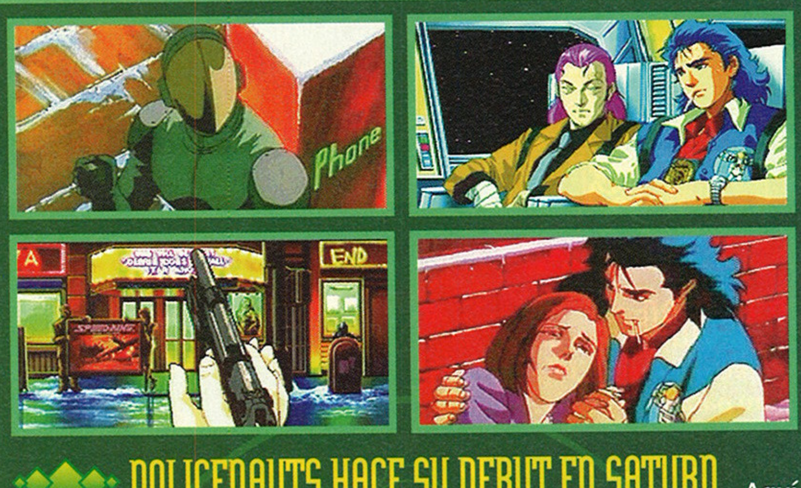




COOL BOARDERS: LA NUEVA SENSACION PARA PLAYSTATION

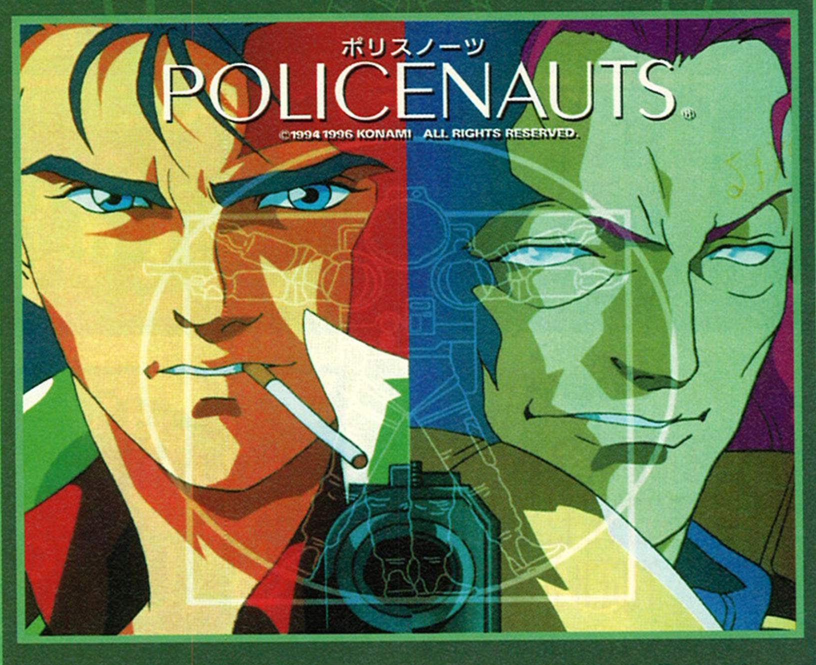
Los desconocidos **UEP Systems** rubrican un espectacular simulador de snowboard para ***PlayStation*** con no pocos puntos en común con la recreativa ALPINE SURFER de **Namco**. Al igual que en ésta, **COOL BOARDERS** nos invita a un descabellado descenso por helados montes poligonales, pudiendo elegir el sexo del surfero en cuestión, el tipo de tabla, y tres circuitos de dificultad variable. De reciente aparición en las tiendas niponas, COOL BOARDERS estuvo presente en el *stand* de **Sony** del **ECTS**. ¿Significa que lo veremos pronto en **Europa**? Quién sabe.





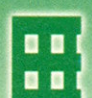
POLICENAUTS HACE SU DEBUT EN SATURN.

Aquí esta al fin, señoras y señores. La nueva obra maestra de los creadores de SNATCHER ha llegado a ***Saturn***, tras un año largo de diferencia con respecto al lanzamiento de la versión ***3DO***. Y qué se puede decir más que estamos ante la mejor videoaventura producida jamás. Usando las últimas tecnologías en síntesis digital, los mejores animadores y la técnica *True Motion*, **Konami** ha producido otro festival gráfico y sonoro que volverá locos a los fans del anime. Además de los 3 CD´s de que se compone el juego, **Konami** ha incluido en el *package* original un fabuloso libro de ilustraciones (algunas sobre acetato) y adhesivos para pegar a la ***Virtual Gun***, todo ello recopilado en una preciosa caja de plástico negro serigrafiada con el logo del juego. El próximo número os contaremos más sobre este gran juego con pocas posibilidades de llegar a **Europa**.







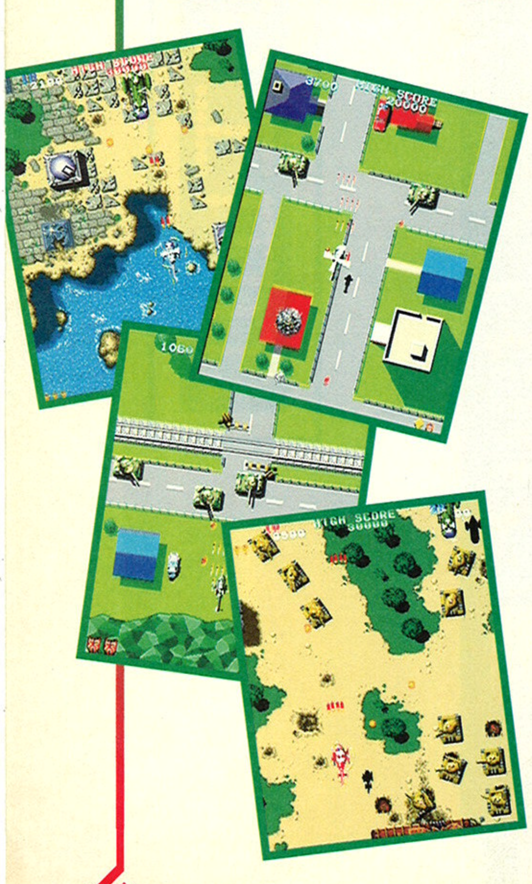







REAL BOUT EN SATURN.

Con algo de retraso respecto a la fecha prevista inicialmente, el 20 de Septiembre pasado salió a la venta en **Japón** el cartucho de ampliación de RAM para ***Saturn***, acompañando a la adaptación de **REAL BOUT FATAL FURY**. Todo ello al precio de 8.800 ¥. Una ganga si tenemos en cuenta en que el cartuchito en cuestión será imprescindible para poder jugar con las venideras adaptaciones de **SNK** para ***Saturn***, tales como SAMURAI SHODOWN 3. De **REAL BOUT** poco se puede decir más que la carga desde *CD* es bastante más rápida que en ***Neo Geo CD***, y que la ejecución de las magias y llaves especiales es más sencilla que en el original. Por lo demás las dos son idénticas.



BANPRESTO NOS DEVUELVE EL GENIAL TIGER HELI

Siguiendo la moda de recuperar clásicos, **Banpresto** acaba de sacar al mercado TOAPLAN SHOOTING BATTLE 1, una extraordinara recopilación que recoge en un único CD para ***PlayStation*** los inolvidables TIGER HELI, KYUKYOKU TIGER y TWIN COBRA. Además de la popular opción para volcar el televisor y jugar con el formato de pantalla de la recreativa, **Banpresto** permite elegir entre la banda sonora de los originales y otras nuevas. Para amantes de los clásicos con solera, en especial de los *shoot´em-up*.



HOMENAJE A AYRTON SENNA.

Con la colaboración de la **Ayrton Senna Foundation**, los japoneses **GATS** (Get Across All Gaps) han producido **AYRTON SENNA KART DUEL**, un divertidísmo simulador de karts que será distribuido en el mercado europeo por **Sunsoft**. Además del juego, los *fans* del fallecido **Senna** pueden encontrar toda una serie de fotos de su ídolo y sus *records* deportivos. El justo homenaje a un gran campeón.





田

鳥坂田博信堀雄

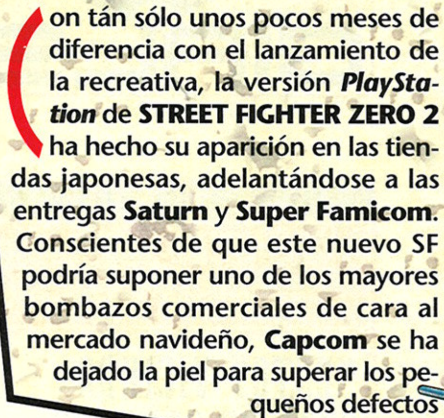
MINAKO AIYAMA

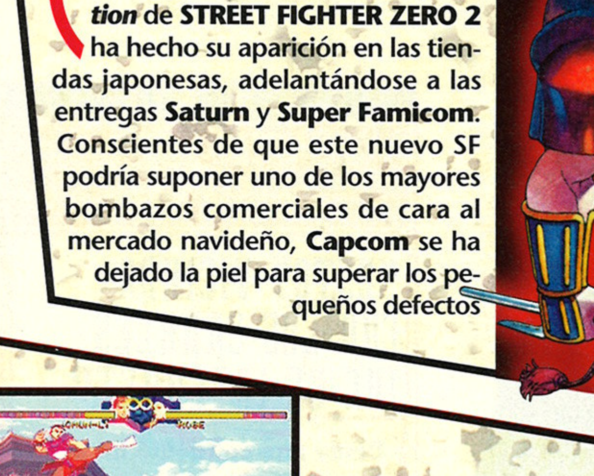
"ESTOY VICIADA CON LOS CANALES IRC DE INTERNET"

Desde que consiguió un ordenador a cambio de posar en una foto para que The Punisher presumiera de sus «amigas», Minako no se desengancha del teclado. Le encantan los canales de conversación y reconoce que los que más le gusta son los españoles. «Ligo más que en una discoteca», afirma la atractiva muchacha en la sesión de fotos.



がなの

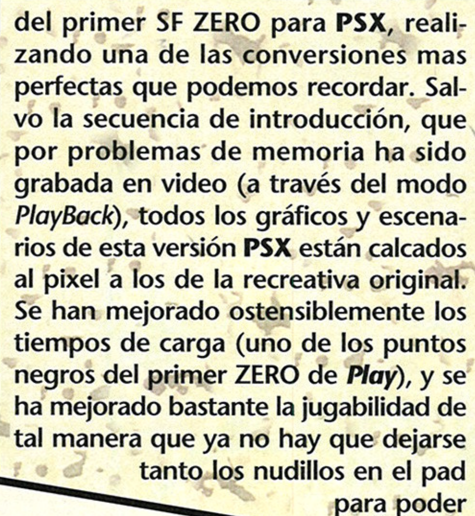




Con tán sólo unos pocos meses de diferencia con el lanzamiento de la recreativa, la versión ***PlayStation*** de **STREET FIGHTER ZERO 2** ha hecho su aparición en las tiendas japonesas, adelantándose a las entregas **Saturn** y **Super Famicom**. Conscientes de que este nuevo SF podría suponer uno de los mayores bombazos comerciales de cara al mercado navideño, **Capcom** se ha dejado la piel para superar los pequeños defectos del primer SF ZERO para **PSX**, realizando una de las conversiones mas perfectas que podemos recordar. Salvo la secuencia de introducción, que por problemas de memoria ha sido grabada en video (a través del modo *PlayBack*), todos los gráficos y escenarios de esta versión **PSX** están calcados al pixel a los de la recreativa original. Se han mejorado ostensiblemente los tiempos de carga (uno de los puntos negros del primer ZERO de ***Play***), y se ha mejorado bastante la jugabilidad de tal manera que ya no hay que dejarse tanto los nudillos en el pad para poder

PODRÁS ELEGIR DIRECTAMENTE LOS ESCENARIOS DE LA TORMENTA, DE AUSTRALIA Y POR MEDIO DE UN TRUCO, EL TRAJE DE CHUN-LI DE SUPER SF II TURBO.

MEJOR QUE LA RECREATIVA













STREET FIGHTER ZERO 2

PlayStation







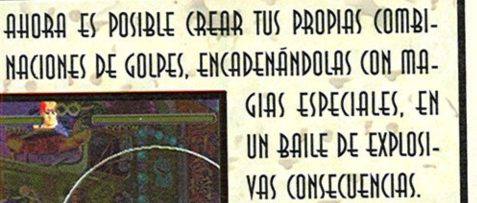
CD ROM

PLAYSTATION

CAPCOM

CUSTOM COMBOS

AHORA ES POSIBLE CREAR TUS PROPIAS COMBINACIONES DE GOLPES, ENCADENÁNDOLAS CON MAGIAS ESPECIALES, EN UN BAILE DE EXPLOSIVAS CONSECUENCIAS.











rizar un Super Combo. A estos se le unen además los Custom Combos, una de las novedades mas sobresalientes de esta nueva entrega de SF ZERO, mediante el cual cada jugador puede encadenar sus propias combinaciones de golpes y patadas, simplemente pulsado tres botones específicos (dos puñetazos y una patada). Una vez activado el *Custom Combo* tendremos un pocos segundos para inventar la combinaciones que queramos (Seis Hadoken seguidos de una patada baja y un Shoryuken, alternar patadas y puñetazos, etc). La otra gran novedad de **STREET FIGHTER ZERO 2** es la incorporación de cinco nuevos luchadores. Cuatro verdaderas leyendas del universo



Capcom y uno completamente nuevo que viene a completar un reparto de 18 luchadores, ya que ahora además se puede elegir directamente a Bison, Akuma y Dan. Rolento llega de FINAL FIGHT, donde estaba considerado como uno de los Final Bosses mas peligrosos. Gen proviene del primer STREET FIGHTER y posee la habilidad de elegir entre dos estilos de lucha (Crane y Mantis). Dhalsim y Zangief no necesitan presentación. Han mejorado bastante desde STREET FIGHTER II, y ambos incorporan nuevas llaves y golpes. La novedad es sin duda, Sakura, una estudiante de frágil aspecto y puños de acero que recibe influencias tanto de Ryu como de Chun-Li, y que lo va a tener un poco crudo para triunfar en el mejor STREET FIGHTER de todos los tiempos. Un espectáculo gráfico y sonoro sin precedentes que no llegará hasta nosotros hasta los primeros meses de año que viene, cuando **Virgin** distribuya el juego en Europa.

NEMESIS

STREET FIGHTER ZERO 2



鳥坂田博信堀雄

NORIKO TOKINAGA

"TOMAS CONDUCE FATAL EN MOTO. PREFIERO MI BICI"

No lleva ningún vestido, sino una espectacular venda tipo momia que luce desde que nuestro Director de Arte decidió llevarla a casa. Un inoportuno bache hizo que esta pobre nipona surcara los aires hasta que frenó con sus costillas en un semáforo. «El ombigo se me pone verde cada medio minuto» se lamenta Noriko mientras hace gimnasia.



Hasta diez jugadores están permitidos en este nuevo Battle Mode. La pantalla de juego adquiere el modo de alta resolución para poder abarcar a todos los personajes y sus bombas.

Después de visitar los más variopintos sistemas, la más popular creación de **Hudson Soft** pega por fin el salto a los 32 *bits* en la que es sin duda la mejor versión realizada hasta la fecha de BOMBERMAN. Y es que los afortunados usuarios de **Saturn** van a ser los primeros en disfrutar del modo *battle* no sólo con cuatro o seis jugadores... ¡sino con diez a la vez! Este maratoniano modo de juego, protagonizado por los personajes más conocidos de la factoría **Hudson** como Bomberman, PC Kid, Master Higgins o el reparto completo de FAR EAST OF EDEN, es la novedad más sobresaliente de esta nueva

BOMBERMAN

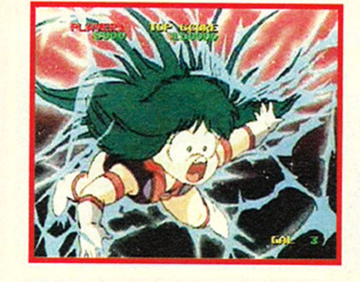


versión del clásico, en el que se han añadido importantes mejoras gráficas, así como nuevas opciones con el único objetivo de hacer aún más adictivo un título de por sí inmejorable. Se ha añadido además un modo de juego extra, el Master Mode, que acompaña a los ya entrañables Battle Mode y Story Mode. Este último adornado por la mejor *intro* de dibujos animados que hemos visto desde la legendaria secuencia de SONIC CD producida por **Toei Doga**. Los últimos rumores sobre una posible llegada de esta colosal adaptación de BOMBERMAN de ***Saturn*** apuntan a que **Sega España** todavía no tiene muy claro si sacar el juego o no. Ojala lo hagan.

NEMESIS

Ataviado como un Ryu culaquiera, Bomberman se enfrenta a un emocionante modo Endurance en una torre repleta de enemigos y peligros.

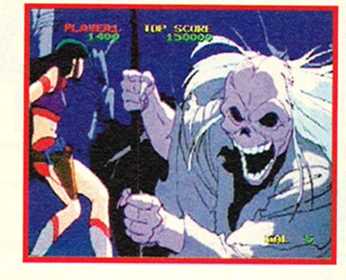














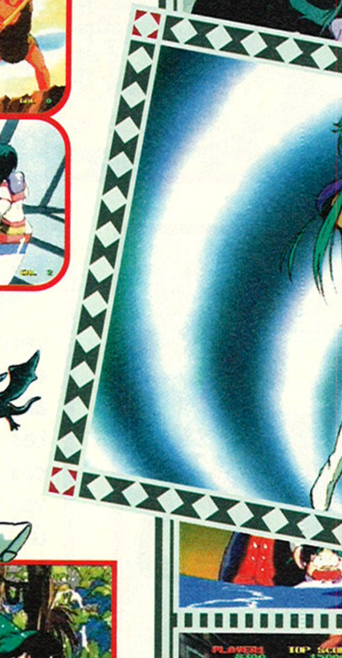


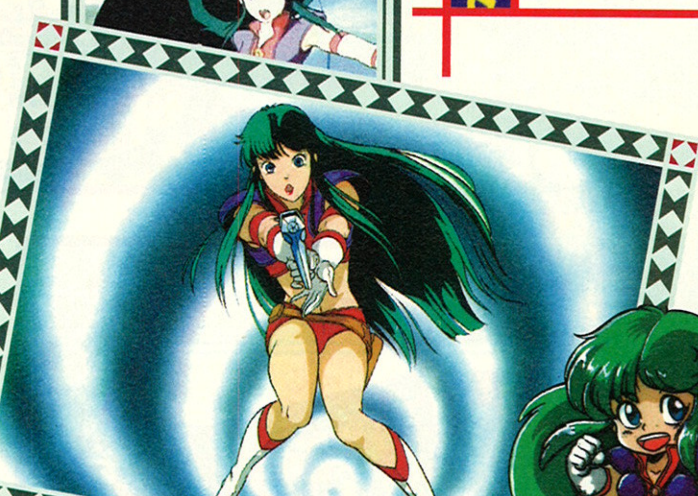
CD ROM

PLAYSTATION

TAITO







Más conocida por los usuarios españoles por su espléndida versión para ***Mega CD***, **TIME GAL** fué en origen una de tantas máquina recreativas que seguían, allá por mediados de los 80, la estela de DRAGON´S LAIR. Al igual que la inolvidable máquina de **Don Bluth**, **Taito** empleó la tecnología *Laser Disc* para asombrar al jugador con las aventuras interactivas de una bella jovenzuela a través del tiempo. Once años después de su aparición en los recreativos, **TIME GAL** vuelve a cobrar protagonismo gracias a la propia **Taito**, que se ha encargado de adaptarla a ***PlayStation*** usando para ello el siempre socorrido modo *PlayBack*. Como recordaréis, este modo gráfico permite reproducir películas y secuencias de animación con la calidad de imagen del vídeo VHS. El resultado, como podéis ver, es francamente impresionante, sobre todo si lo comparamos a la versión ***Mega CD***, a la que supera no sólo en gráficos y sonido, sino en opciones, ya que esta versión de **TIME GAL** incluye todas las opciones de la recreativa.

NEMESIS











TIME GAL

PlayStation





坂田博信堀雄鳥坂田



鳥坂田博信堀雄

REINA NODA

"A LOS 15 ME CAI TRES VECES EN UNA CUBA DE ACIDO"

La fiebre nipona por los parques acuáticos tuvo su primera víctima en Reina Noda, hija del vigilante nocturno de una fábrica de colchones. Con 115 dioptrías en cada ojo, la pobre Reina confundió una cuba de ácido con una piscina olímpica, zambulléndose sin parar en el corrosivo líquido. Los resultados, como se puede ver, fueron desastrosos.



LUCHADORES

Al comenzar el juego son sólo ocho, pero esta cifra se irá aumentando con la incursión de Pepsiman y de otros personajes elegibles al acabar el juego. En líneas generales, todos los luchadores están muy equilibrados aunque algunos son más contundentes.

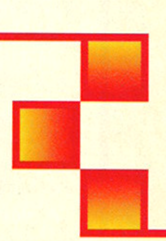


Los japonesitos de **AM2** pueden presumir de haber dado al mundo del videojuego alguno de sus mejores momentos y varias recreativas absolutamente ejemplares. Programas como la saga VIRTUA FIGHTER o DAYTONA USA (no tanto por la versión de consola), han servido como modelos para otros muchos títulos que más tarde han pasado a convertirse en grandes éxitos. Pues a partir de ahora habrá que añadir a esa lista **FIGHTING VIPERS**, la última conversión para ***Saturn*** de otra de sus potentes recreativas. **FIGHTING VIPERS**, que acaba de salir en el mercado japonés, tiene un innegable parecido con VIRTUA FIGHTER, aunque también posee una serie de elementos que lo hacen completamente inconfundible. Por citar sólo algunas de sus peculiaridades, los límites del escenario están formados


ES EL PERSONAJE INVITADO POR EL SPONSOR DE FIGHTING VIPERS EN JAPÓN. RÁPIDO, SIMPÁTICO Y AUTÉNTICAMENTE DEMOLEDOR.

FIGHTING VIPERS



















CON UN GOLPE CONTUNDENTE O UN MOVIMIENTO ESPECIAL, CUANDO LA VIDA DE NUESTRO ADVERSARIO ES ESCASA, NOS DARA LA OPORTUNIDAD DE EXPULSARLO DEL RING DE UNA MANERA REALMENTE ESPECTACULAR.







UNA DE LAS CURIOSIDADES DEL JUEGO. LAS DEFENSAS CORPORALES DE LOS LUCHADORES SE PUEDEN ELIMINAR A BASE DE GOLPES.



por barreras tales como vallas metálicas o muros de cristal que, según la contundencia de los golpes finales, pueden derribarse. Otra curiosidad de este juego es que cada uno de los diez luchadores cuenta con una serie de protecciones corporales que también pueden perderse durante el fragor de la batalla. Pero lo más sorprendente es la presencia de Pepsiman, un alucinante luchador patrocinado por **Pepsi**, *sponsor* oficial de este juego en **Japón**. **FIGHTING VIPERS** llegará hasta nuestras tierras en el mes de Noviembre y podemos aseguraros que contará con un pulcro y cuidado diseño, gráficos en alta resolución, animaciones y movimientos convincentes y toda la acción y los *combos* que podáis imaginar propios de un gran juego de lucha.

DE LUCAR



BM O MAHLER, COMO PREFIRAIS, ES EL EXOTICO JEFE FINAL. SU GRAN ESPECIALIDAD SON LOS COMBOS INTERMINABLES, AUNQUE TAMBIEN CUENTA CON OTRAS LLAVES CUERPO A CUERPO REALMENTE DAÑINAS.







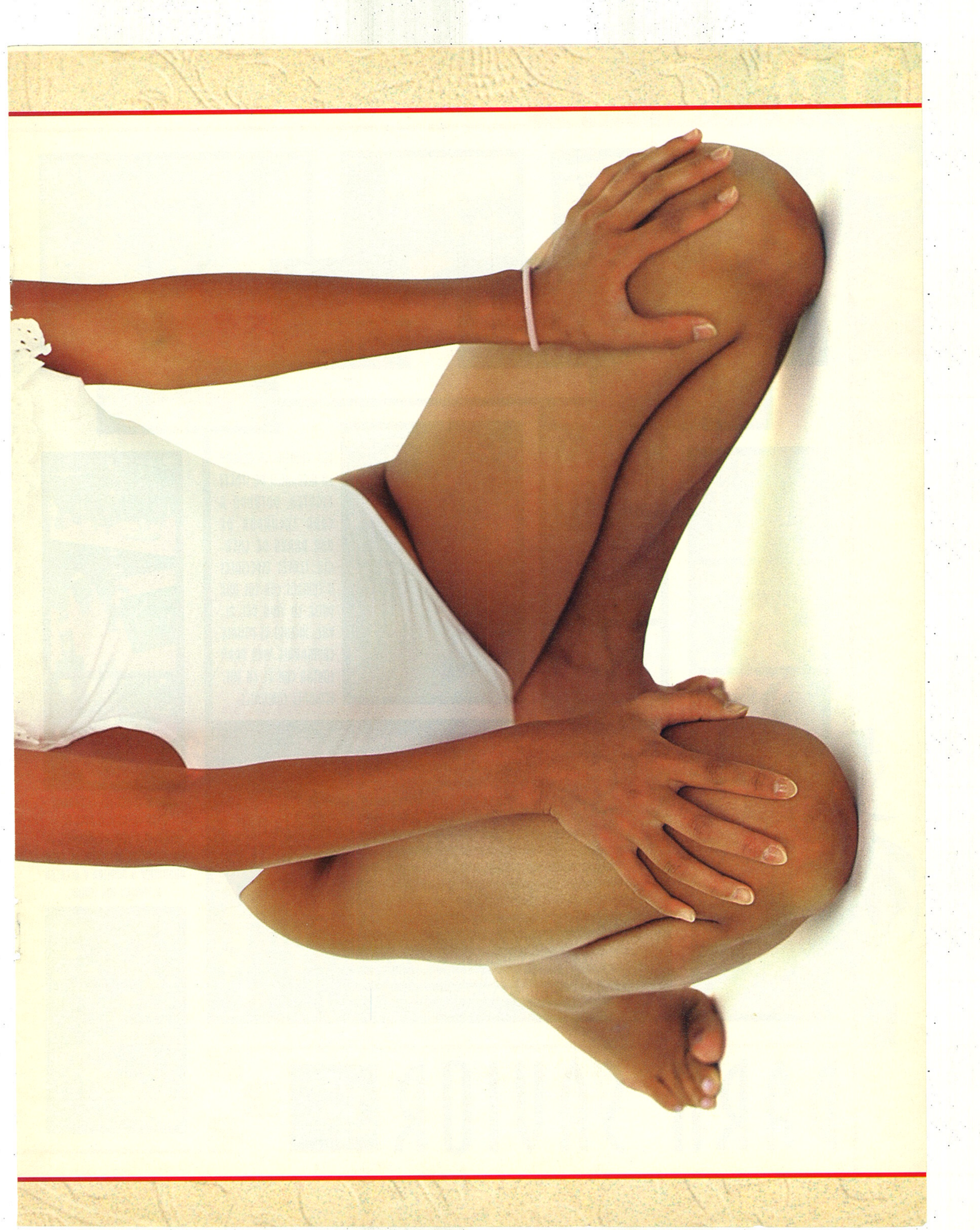


MARI KONDO

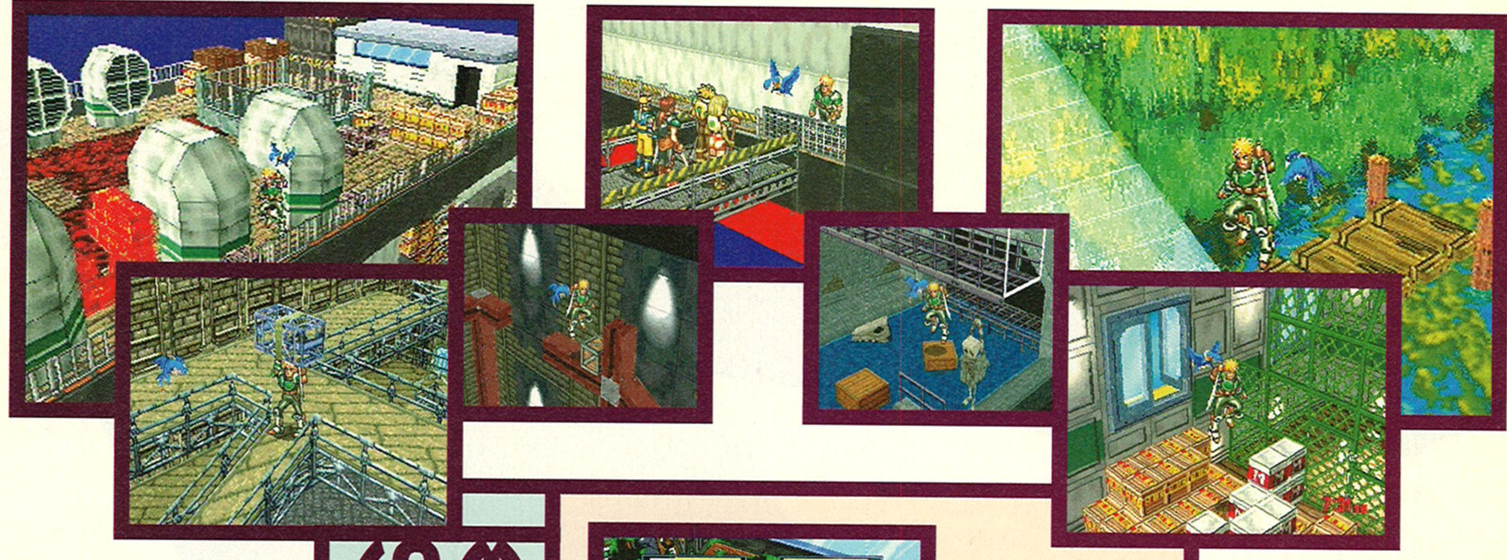
"HAGO AUTO-STOP CON EL DEDO GORDO DE MI PIE DERECHO"

Desde pequeña, ya alzaba el pie en lugar de la mano para preguntar al profesor. Ahora, cuando viaja, no necesita soltar las maletas para solicitar a los automovilistas que paren en el arcén. Incluso se cuenta que el famoso Frigo Dedo fue idea suya. Ahora, además de modelo, trabaja en una fábrica de Donuts haciendo agujeros. «Puedo taladrar tres a la vez», presume.



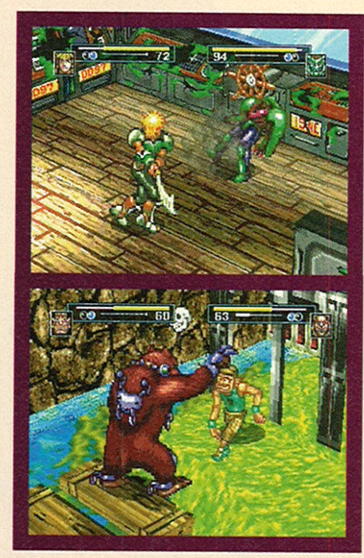


がなの
ゆをぶ

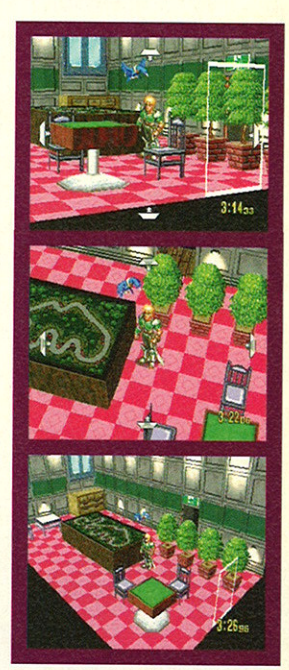




COMBATES



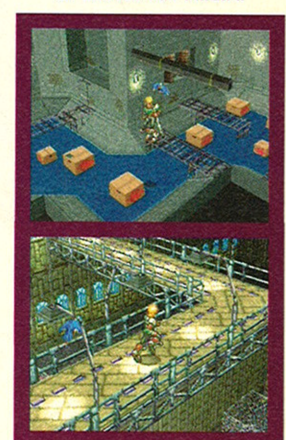
LOS COMBATES TOMAN LA MECANICA DE STREET FIGHTER, DOTANDO A CADA LUCHADOR DE UNA BARRA DE ENERGÍA, LLAVES ESPECIALES Y COMBOS CON LOS QUE PULIR LA VIDA DEL RIVAL. INCLUSO ES POSIBLE CAPTURARLE VIVO PARA CONTAR CON ÉL EN POSTERIORES COMBATES.



GRACIAS A QUE LOS ESCENARIOS ESTÁN CREADOS A BASE DE POLÍGONOS Y TEXTURE MAPPING, ES POSIBLE ROTAR LAS VISTAS DE CADA HABITACIÓN Y AMPLIAR Y ACERCAR LA IMAGEN POR SCALING.

Meses después de poner los dientes largos a los usuarios de ***Saturn*** de medio mundo (el otro medio tiene ***PlayStation***) con una *demo* jugable (de la que nuestro entrañable y velludo **The Punisher** dió buena cuenta en el Nº3 de **JAPANMANIA**), la obra cumbre de **Climax** ya está en las tiendas de todo **Japón**, y prepara con paso firme su llegada al mercado occidental. **DARK SAVIOR** supone el trabajo más ambicioso hasta la fecha de los creadores de LANDSTALKER Y LADYSTALKER. Programado integramente en código ensamblador, ya que las herramientas de desarrollo en C++ suministradas por **Sega** no daban abasto para mover el gigantesco entorno poligonal del juego, **DARK SAVIOR** incorpora, entre

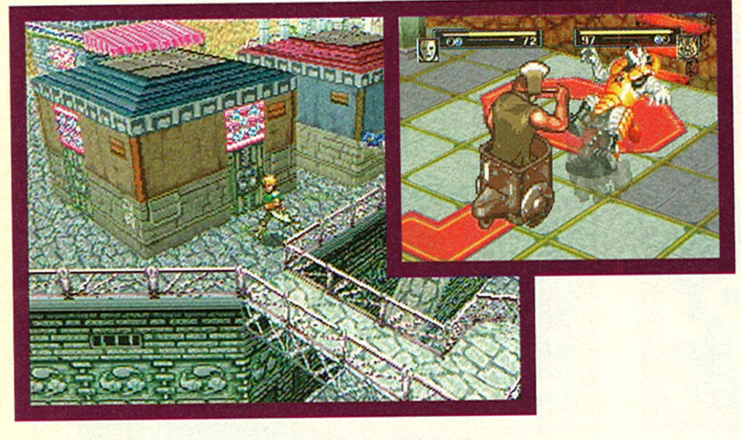




DARK SAVIOR

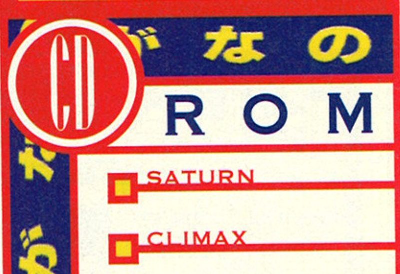








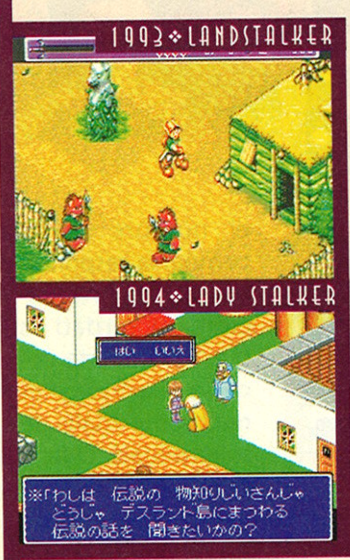


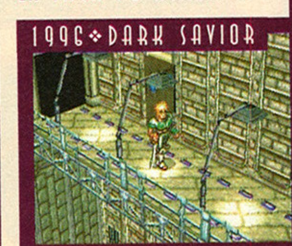


CD がなの ROM

- SATURN
- CLIMAX

SAGA STALKER

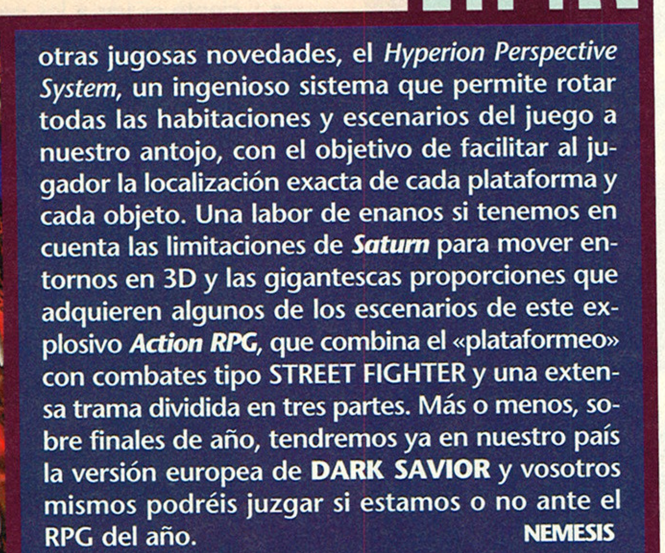




TOTALMENTE INDEPENDIENTES ENTRE SÍ, **DARK SAVIOR** ES LA TERCERA ENTREGA DE LA SAGA DE ACTION-RPG



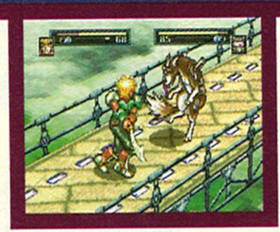
ISOMÉTRICOS DE **CLIMAX**. LOS ANTERIORES APARECIERON EN **MD** Y **SUPER FAMICOM**.



otras jugosas novedades, el *Hyperion Perspective System*, un ingenioso sistema que permite rotar todas las habitaciones y escenarios del juego a nuestro antojo, con el objetivo de facilitar al jugador la localización exacta de cada plataforma y cada objeto. Una labor de enanos si tenemos en cuenta las limitaciones de ***Saturn*** para mover entornos en 3D y las gigantescas proporciones que adquieren algunos de los escenarios de este explosivo ***Action RPG***, que combina el «plataformeo» con combates tipo STREET FIGHTER y una extensa trama dividida en tres partes. Más o menos, sobre finales de año, tendremos ya en nuestro país la versión europea de **DARK SAVIOR** y vosotros mismos podréis juzgar si estamos o no ante el RPG del año.

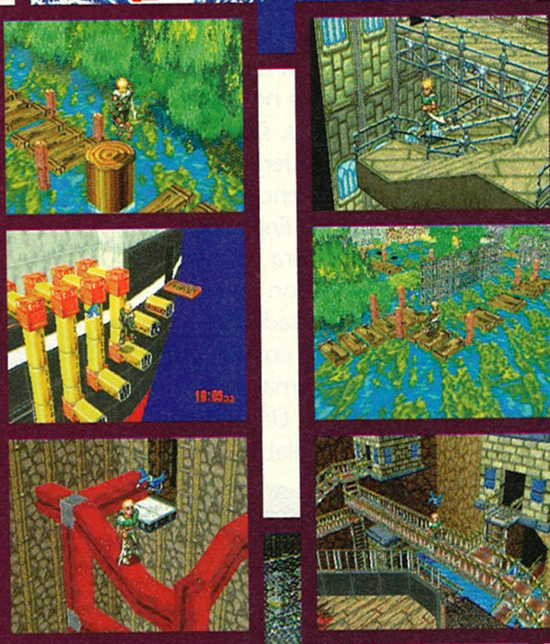
NEMESIS













RECORD OF THE LODOSS WAR

Conocida en nuestro país por su reciente pase televisivo (más concretamente en **Canal** +) THE RECORD OF THE LODOSS WAR es una de las sagas de *RPG* más conocidas dentro de continente nipón. Concebido como juego de rol en los albores de los años 80 por un tal **Ryo Mizuno**, su éxito ha motivado no sólo novelas y libros de ilustraciones, sino su paso a OVAS e incluso videojuegos. Dado que nos ha sido imposible encontrar la legendaria entrega para ***PC Engine Super CD ROM²***, toda una obra maestra y joya de coleccionistas (y con un precio desorbitado entre los importadores ¡malditos filibusteros!), nos conformamos con mostraros su última adaptación para ***Super Famicom***. Un *RPG* en el más puro sentido de la palabra, en el que el idioma vuelve a ser una vez más el principal problema. Incluso nos ha sido imposible descifrar el nombre de la compañía responsable de su producción. La verdad es que nos importa poco, ya que el juego es realmente malo de solemnidad. Difícil, incomprensible, soso como él solo, y con un mapeado del tamaño de un folio Din-A4, su único aliciente es ver a los personajes de la serie en acción (o algo parecido). Os prometemos que si algún día encontramos el juego de ***PC Engine*** os lo ofreceremos para lavar la imagen de una estupenda saga de *RPG* que merece mejores juegos.



El pasado y el futuro se dan la mano en un nueva edición de MANGAZONE, en la que os ofrecemos un estupendo shoot´em-up de tintes futuristas para PC Engine Super CD ROM, y la vuelta a la Edad Media con los personajes de RECORD OF THE LODOSS WAR y su pobre adaptación para Super Famicom. Una de cal y otra de arena.

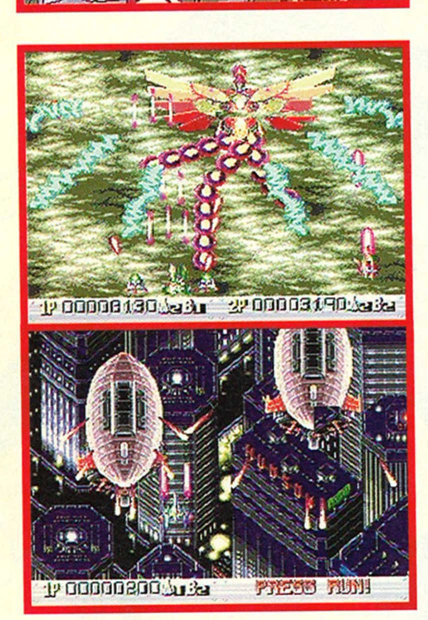
MANGAZONE

• por NEMESIS •



GALAXY MAIDEN SAPPHIRE

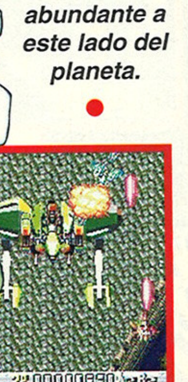
Cada vez son más los dibujantes y diseñadores de mechas y personajes de **Anime** que se pasan al mundo del videojuego. Uno de los mejores ejemplos lo tenemos en **GALAXY MAIDEN SAPPHIRE**, un espectáculo *shoot´em-up* para ***PC Engine CD ROM*** con el que el diseñador de GUNDAM 0083 y GUNDAM DOBLE ZETA, **Mika Akitada**, puso lo mejor de sí mismo para crear un despliegue gráfico sin precedentes en la máquina de **Nec**. La tecnología ***Arcade Card*** permitió a **Hudson Soft** crear toda una serie de rutinas de *morphing* y renderizaciones al servicio de un matamarcianos de corte clásico y jugabilidad arrolladora.

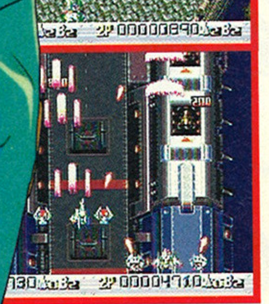


La primera fase es todo un derroche visual de rutinas de morphing.



La caza de la lagartija parda es bastante abundante a este lado del planeta.







EL CONTESTADOR



SUPERMANGA
C/O'Donnell, 12
28009 Madrid

PIIIP Mensaje de **Kevin Domínguez (Sevilla)**. Tu madre es una hortera, no cabe duda, pero parece que tú has desarrollado una vida propia, plena y elegante. Ejemplo: te gusta más mi sección que cualquier otra. Otro ejemplo: adoras el anime de STREET FIGHTER, mientras detestas la paja en el ojo de **Van Damme**, el excremento ése que has visto hace poco en vídeo. En cuanto a tus dudas, el juego de rol basado en los personajes de **Capcom** fue creado por **White Wolf Studios**... y no está prevista su edición en castellano. Para compensar, te confirmo que MAZINGER-Z volverá pronto a la pequeña pantalla. Un lengüetazo en la médula, **Kermit**. Quiero decir, **Kevin**.

PIIIP Mensaje de **Francisco Herrero «Calentorro» (Valencia)**. No tengo opinión sobre U-JIN BRAND. No la merece. Sobre AKAGE NO ANNE (la cosa esa de las tejas verdes, por si andáis perdidos), tampoco. Allá cada cual con su conciencia de espectadorcín estúpido. Y lo de **Miyazaki** no es excusa. Los genios también la «cagan».

PIIIP Mensaje de **Luisa Pellicer (Murcia)**. La versión norteamericana de DIRTY PAIR, dibujada por **Warren** y **Smith**, contó desde el principio con la aprobación de **Takachiho**. Si en al-

gún sitio has leído que no fue así, es que te han tomado los pelos que tanto te molestaban entre los dedos de los pies. Lo que, bien mirado, ha sido un favor. Tomo buena nota de tu fascinación por mi MANGAKA. Sólo te diré que yo soy más fascinante todavía. Y tío bueno.

PIIIP Mensaje de **Faustino (!) Ruibarbo (Albacete)**. La desaparición progresiva de manga en tu quiosco no debe preocuparte, se llama selección natural. Por eso nos mantenemos nosotros y mueren OTAKU o KIMAGURE.

PIIIP Mensaje de **José Marcas (Zaragoza)**. Me gusta mucho VAMPIRE PRINCESS MUYO, como a ti. Y sí, es cierto: **Kakinouchi Narumi** está casada con **Hirano Toshihiro**, el creador de ICZER ONE. **Ikue Koriyama**, ya que lo preguntas, nació en **Osaka**.

PIIIP Mensaje de **Zoë Yraolagoitia (Bilbao)**. La cadena de televisión por satélite de **Bandai** lleva unos meses funcionando y parece que ha sido todo un éxito. En cuanto al **Estudio Kataru**, está formado por dos chicas llamadas **Pilar Martín** y **María Molina**. Hacen *shojo*.

PIIIP Mensaje de **Toni Subirosa (Barcelona)**. «LOKOTAKU es el mejor manga hecho en **España**. Todos mis amigos se parten el pecho con él, como lo hacían con DRAGON FALL o DR. SLUMP al principio». Me vas a hacer llorar, aunque debo confesar que sigo prefiriendo a **Vanessa Durán** que a mí mismo. Por lo de que tiene tetas, más que nada.

PIIIP Mensaje de **Susana Marco (Barcelona)**. No sé si **Nacho Fernández** podrá volver a colaborar con nosotros, porque anda muy ocupado con su serie para **Planeta** y ciento y una mil cosas más. Lástima. Se le echa de menos.

PIIIP Mensaje de **Alfonso Rojas (Ávila)**. Deberíamos recomendar LA ESCOLTA DEL SULTÁN, es cierto. Como no puedo hablar por todos los miembros de la redacción (¡**Otomo** tiene sus detractores, amiguitos!), os diré a título personal que es un buen manga. Ala, ya está.

PIIIP Mensaje de **Alba Martínez (Lugo)**. Tía, no me seas tan bestia. Puede que **Rumiko Takahashi** haga cosas flojitas de vez en cuando, pero no por ello «deja en ridículo al sexo femenino y a quien lo practica (?)». En cuanto a lo escrito sobre GHOST IN THE SHELL, no tengo más que añadir. Estamos en un país libre y lo practico, para seguir en tu línea imbécil.

PIIIP Mensaje de **Pedro Luján (Madrid)**. GRAVE OF THE FIREFLIES no es una obra maestra, pero casi. Aplaudo tu buen gusto, un bien escaso en estos días.

PIIIP Mensaje de **Jordi Padrós (Gerona)**. Del *anime* sobre la vida de **Charlie Parker** no tengo ni idea. Es la primera vez que leo algo semejante. Desde ¡ya! me pongo a remover cielo y tierra ensangrentados para localizar la cinta o confirmar lo que me temo: que no existe.

AL APARATO: J. M. MONTANE

BANZAI
EL TRIVIAL DE LOS OTAKUS



■ NEO-OTAKU

1. ¿Quiénes son los autores de SUEÑOS?
2. ¿En qué año nació Akira Toriyama?
3. Completa el siguiente título: JULIETTE, JE...

■ OTAKU VULGARIS

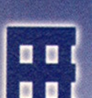
1. ¿De qué gran maestro del manga fue colaborador Buichi Terasawa?
2. ¿En qué revista española fue serializada la obra de Jiro Taniguchi EL PASEANTE?
3. ¿Cómo se llama la continuación de las aventuras de Mazinger-Z?

■ MEGA-OTAKU

1. ¿Cuál era la especialidad de Ryuichi Yokoyama?
2. ¿Quién es el autor de NEJI-SHIKI?
3. Nombra al traductor al castellano del último número de la primera parte de SILENT MÖBIUS.

• Respuestas a las preguntas del mes anterior
NEO-OTAKU: 1: Sazan Eyes. 2: Masamune Shirow. 3: 4, muy bonitos todos. OTAKU VULGARIS: 1: Frederik L. Shodt. 2: Mai, la chica con poderes. 3: Ataru. MEGA-OTAKU: 1: Jungle Tatei. 2: Eduard Solé. 3: 1951.



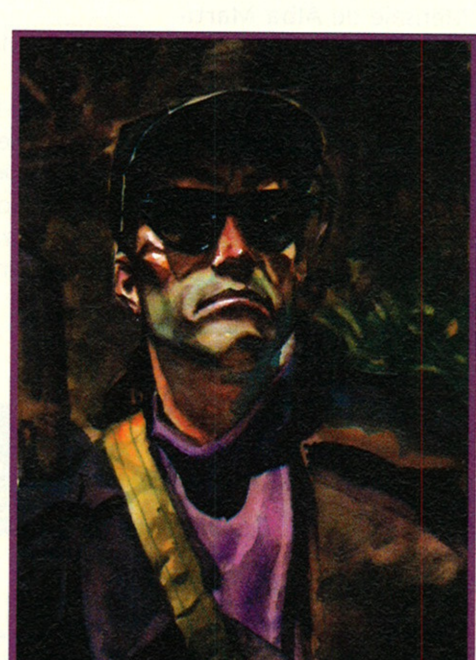








SERIAL SHOJO
la Señorita Yoko Irazaki



EL DETECTIVE

por IKUE KORIYAMA

Me di cuenta de que le pasaba algo raro, no tanto por su cara como por la tremenda urgencia de prestar declaración. Yo nunca me equivoco, ni en los peores momentos.

– Hola, Tanaka. ¿Puedo recoger ya la los papeles de la chica?

– No, todavía no. ¡Estoy trabajando en ellos, joder! ¡Cómprate un perro si necesitas que te laman!

– Está bien, está bien. Tranquilo. Ya le dije al jefe que no soltarías prenda hasta que...

– ¿Hasta qué?

– Tú sabrás.

– ¿Qué diablos quieres que sepa?

– En realidad, nada. No hay caso. No tenemos una puta pista.

– Fabuloso.

Había muchas cosas que no acababa de comprender. Pero contuve mi rabia, era imposible concentrarse allí dentro, con tanto incompetente sonámbulo.

– ¡La chica... tiene cara de tonta, la camisa sucia y el pantalón demasiado estrecho para su edad! Seguro que sabe algo más...

– ¿Qué te pasa, tío? ¿Te aburres, o qué? ¿No tienes otra cosa que hacer?

– Claro... claro.

– Deja esto en mis manos, dile al jefe que huele mal. En la declaración de la chica hay un montón de cabos sueltos.

Gilipollas. Tuve que coger el coche y atravesar Tokio hasta llegar al barrio de la Irazaki. Me había dado a mí mismo una mañana libre para despejarme, para investigar como en los buenos tiempos.

La muchacha aseguraba haber visto cómo disparaban a la víctima, pero el cuerpo que encontramos presentaba heridas de arma blanca. No sabía qué pensar. En cuanto a la mujer asesinada, su bolso estaba intacto. Peor que peor.

Me metí en el ascensor con la cabeza a mil, cabreado conmigo mismo. La chica nos había estado engañando, o alguien la había enviado a declarar para despistarnos.

La puerta estaba abierta.

– ¡Soy el detective Tanaka! ¿Oiga...? ¿Sra. Irazaki?

Cerré la puerta y me adentré en el salón. Yoko estaba tirada en el suelo junto al teléfono, sujetando mi tarjeta.

Fui a la cocina, cogí un vaso de agua y se lo eché por la cara. En cuanto se dio cuenta de que era yo, me abrazó. Lloró durante siglos.

– ¿Cómo es que ha venido?

– Tengo un sexto sentido. Y quiero hacerte algunas preguntas... aunque, antes, tienes que decirme qué te ha ocurrido.

– Oh, vaya. Me caí.

Pequeña puerca mentirosa.

– ¡De verdad, me caí!

– Olvídalo. Mira guapa, estoy en un buen lío. Dijiste que dispararon a la víctima, pero en realidad fue acuchillada.

– ¡Dios mío! No puedo creerlo. ¡Yo lo vi!

– ¿Cómo era el asesino? ¿No hubo nada que te llamase la atención?

– Estaba preparando la fiesta y ya se habían presentado un par de invitados. Tenía muchas cosas en la cabeza. Yo...

– ¿Qué?

– Andaba despistada, eso es todo.

– ¿Sabes por qué la mataron?

– No.

– Mira, Yoko, te conviene hacer memoria. Lo último que se me ocurriría sería acusarte de cómplice de un crimen, pero si no me das otra opción... Además, tú conoces a Shiga.

– ¿Qu-quién?

– La muerta. Eso dice ella en su diario.

– ¡Pero si no la había visto en mi vida!

– Ella dice textualmente: "Yoko hubiera podido ser la hija que nunca tuve".

– Será otra.

– No te creo.

– ¿Y por qué?

– Porque nadie cree a una testigo que se niega a ver el cadaver.

– ...

– Tendrás que acompañarme al depósito.



Ese día, en el mugriento depósito de cadáveres, sintiéndose como una cucaracha tratando de mover una patata, Yoko sintió que la vida no merecía la pena. La gente que aguardaba su turno de reconocimiento parecía más muerta que quienes ya habían ingresado desde hacía quién sabe cuánto tiempo.

– ¿Estás bien?

– Sí, señor Tanaka.

– Vale, quédate aquí un momento. Voy a arreglar la visita.

Yoko se percató de que el detective y ella jamás podrían tener una relación. Un tipo tan perverso, tan malo, no podía ser siquiera una buena compañía. Empezaba a pensar que ayudarle no era una buena idea, que habría un juicio, un condenado a muerte, una condecoración para él... Nada para ella, seguro. Le pareció oir, a lo lejos, un disparo. Pero no podía ser cierto.

¿Se trataba de un aviso? ¿Estaba siguiéndola el asesino? ¿Estaría observándola desde detrás de alguna de las caras pálidas?

Tanaka volvió a ella, sacó un pañuelo para taparse la boca y andaron unos metros. Se adentraron en la muerte.

– ¿Te encuentras con ánimo?

Yoko asintió.

La mujer estaba cubierta con una sábana. Parecía un animal, tratada sin el más mínimo cuidado. Tenía la piel amoratada por la sangre, que se había coagulado. Y un arañazo en la mejilla. Yoko nunca había pensado en cómo sería su propio cuerpo al morir. Tanaka siempre se imaginaba las nalgas de ella, pequeñas y rosáceas. Formaban el perfecto tándem mental.

– ¿Es ella?

– Sí.

Los ojos de Yoko empezaron a perder intensidad.

– Lo siento mucho. Salgamos de aquí.

■ EL MES QUE VIENE: OTRA MUERTE ■



博 坂田博信堀雄鳥坂田



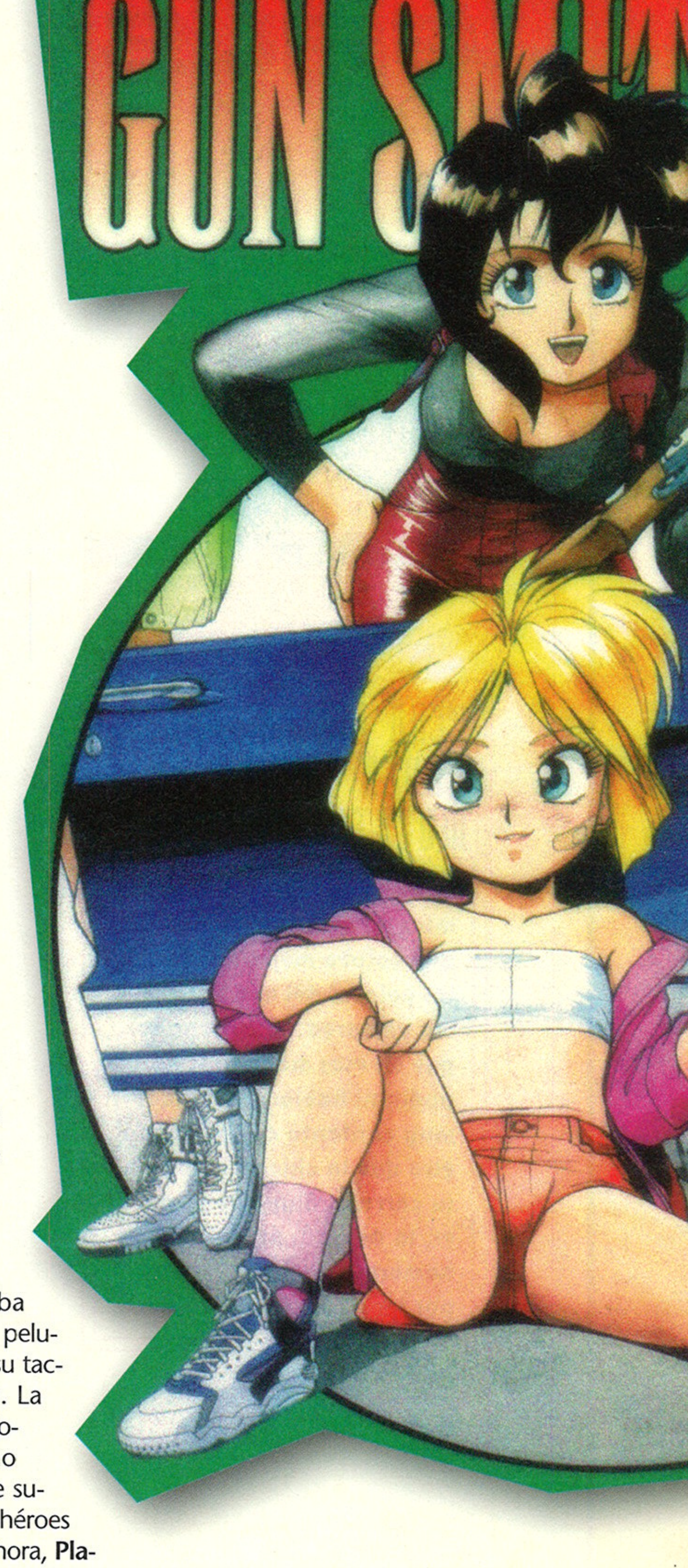
"CON LOS HOMBRES NUNCA LLEGO A LA MUERTE SUBITA"

La compañera de entrenamientos de Tay dice de ella que golpea mejor que nadie las pelotas del contrario. Sin embargo, el entrenador, que en esos momentos no podía ni hablar, no parece muy contento con el nuevo giro que la chica ha dado a su carrera. Muy buena no es, la verdad, pero todos los hombres del club se matan por ser su pareja de dobles.

鳥坂田博信堀雄







Todo lo que empieza debe acabar, no hay mayor verdad. Pero no por eso deja de ser lamentable, tristísimo como el *rictus* de **Anthony Hopkins** en AUGUST, que las colecciones de manga sean llamadas a declarar ante el Dios de los editores sinvergonzones. Caballeros, KIMAGURE ORANGE ROAD y CITY HUNTER han pasado no a mejor vida, si no a la peor, la del abandono, la del olvido inevitable. Ver morir a series lozanas del estilo de CITY HUNTER y KIMAGURE me hace pensar que incluso las hermosas aunque fondonas SHAMPOO tienen los días contados.

Explicaciones pueden haber muchas. Saturación, aburrimiento crónico de los lectores, quién sabe. Si queréis que os sea sincero, hace unos meses que había dejado de acudir a mi cita mensual con CITY HUNTER y que KIMAGURE no me emocionaba como al principio. Supongo que yo también tengo la culpa. Claro que eso no le da derecho al gentil editor a insultarme como lector desde su página de despedida, aseverando que le he dado la espalda a su colección y que, en general, soy un ser despreocupado y de malos modales. ¡Eso, nunca! Por tanto, aprovecharé la existencia de este foro de opinión para replicarle que el principal causante del desaguisado es él, que una serie sin alma -sin correspondencia, sin textos de apoyo- es como el bajel del holandés errante, una horchata carente de chufa o un culebrón con asesinos cobardes. Es decir, una basurilla amorfa.

Cambiemos de tercio. Cuando yo era pequeño y la bondadosa señora **Dupuis** me acunaba en su regazo, siempre abrazaba con fuerza un osito fumador de peluche. A veces, aún puedo sentir su tacto estéril pero dulzón y cálido. La misma impresión me llevo al visionar un episodio del sempiterno DORAEMON, una criaturilla que supera en candidez perversa a los héroes de todo un **Raymond Briggs**. Ahora, **Pla-**

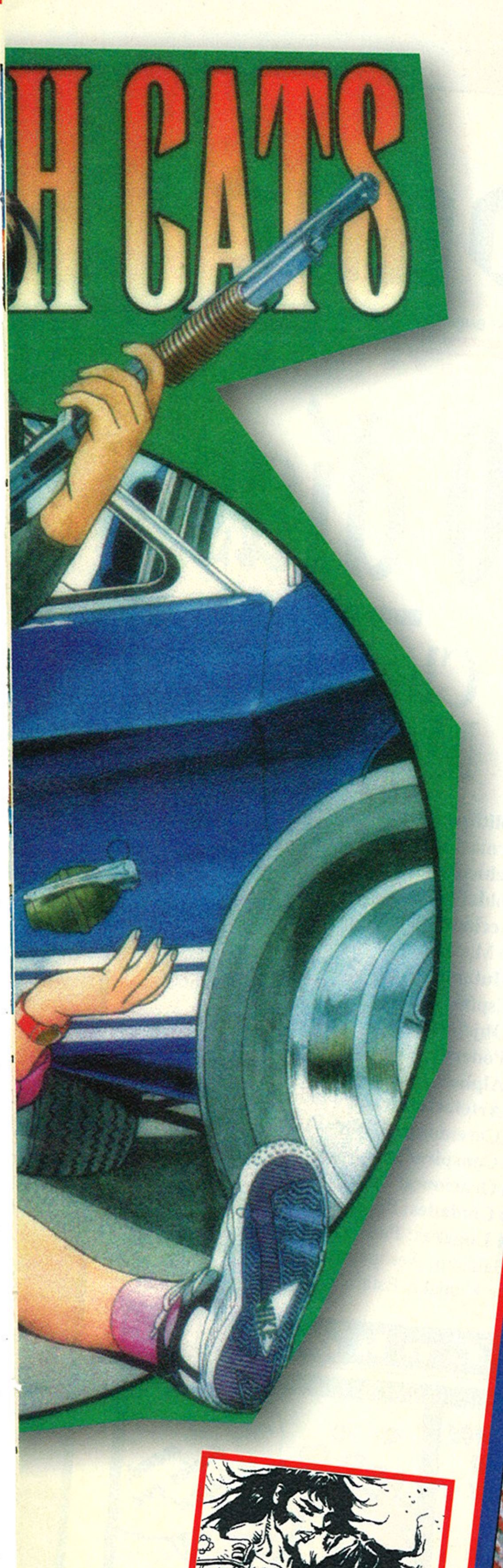
Contad con mi bendición si os animais a coleccionar la serie GUN SMITH CATS, de **Kenichi Sonoda**. De estilo ágil y con grandes dosis de emoción. Es una apuesta acertada si lo vuestro son las chicas monas y las pistolas.



PAPELES AMARILLOS



Por el Profesor WANAMAKER



neta De-Agostini ha iniciado la reedición del manga que relata sus divertidas aventuras (195 pts, serie regular), obra del tándem formado por **Hiroshi Fujimoto** y **Moto Abiko** bajo el seudónimo **Fujio F. Fujiko**. Aunque vuestra edad supere la del público al que van dirigidas estas páginas, no dejéis pasar la oportunidad de enterneceros junto al amiguito de Doraemon, Nobita, y su pintoresca familia. Que no es como la Addams, pero tampoco cualquier cosa. GUN SMITH CATS (350 pesetas, serie limitada), de **Kenichi Sonoda**, es otra apuesta medianamente despierta, si lo vuestro son las chicas y las pistolas. Yo superé ya dicha etapa, pero puedo comprender que vosotros aún estéis faltos de emociones fuertes. Y de caderas. Así que contad con mi bendición a la hora de coleccionar esta serie, algunas de cuyas páginas son un auténtico ejercicio de estilo. Me despido hoy de vosotros con una serie que ningún aficionado a los cómics, consumidor habitual de manga o no, debería descuidar. Se trata de EL BRAZO DE DIOS (350 pesetas, serie limitada), el primer proyecto realizado en **España** especialmente para el mercado nipón, obra de un dibujante magnífico: **Jaime Brocal Remohí**. Sus páginas recuerdan, en el peor de los casos, al CONAN más aceptable, y en el mejor, al prodigio narrativo de los artistas de la desaparecida editorial **Bruguera**. Sus personajes resultan simpáticos, apasionantes. Sus monstruos, desafiantes, imposibles de olvidar. Como una visita al Museo Británico, del que llevo demasiado tiempo alejado. Ah, esfinges, esperadme, pronto volveré... Ejem. En cualquier caso, prepararos para las novedades que serán presentadas en el próximo **Salón del Manga de Barcelona** y repetid cada manana -en voz alta- mi grito de guerra. Sólo así seréis mejores. ¡GOD SAVE HIRO-HITO!



Mangaka

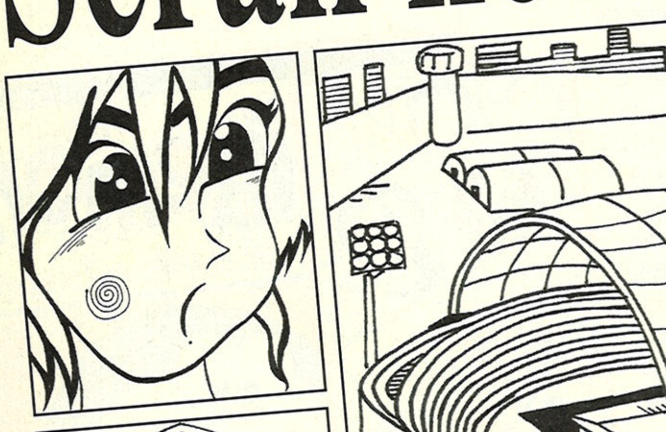
Mangaka Tribune

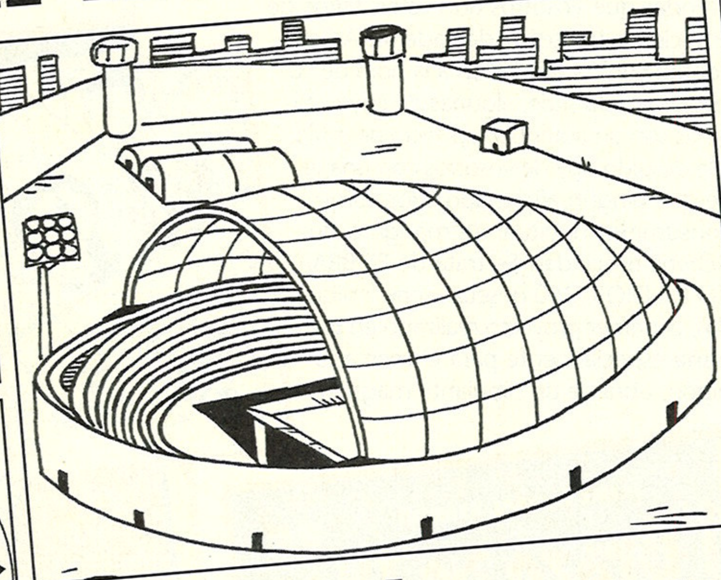
PRESIDENTE: NUNKE DARNO, CAPITAN DE LOS EJERCITOS DE LABURA

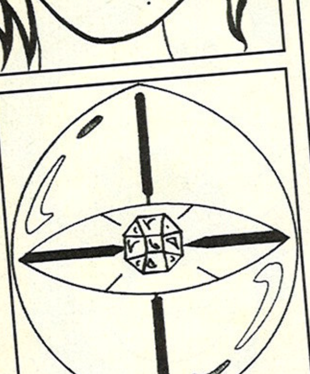
Nº 528114-2

EL ESTADO DE LAS COSAS EN LA DIMENSION HAKI

Serán noticia en 30 días







■ La implantación de un millar de angliomas concéntricos en el rostro de los Domu-Maraka

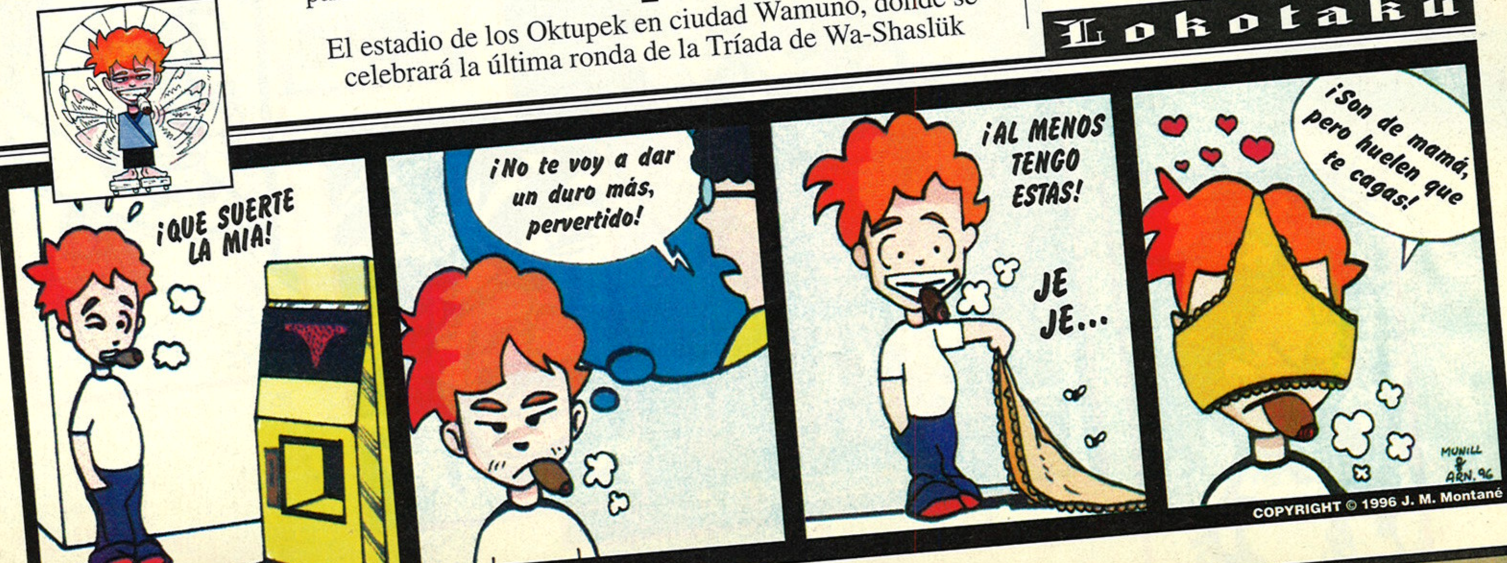
■ La joya Lapuko, que abandonará el Museo de las Pinzas para formar parte de la colección privada de Ritko Medina

■ El estadio de los Oktupek en ciudad Wamuno, donde se celebrará la última ronda de la Tríada de Wa-Shaslük

Checklist Mangaka

- **Políticos**: Keraka.
- **Armas**: Boomdroide.
- **Vehículos**: Moto Baluka. Coche Manaka.
- **Soldados**: Domakura.
- **Acciones**: Golpe tipo Maurabo. Puñetazo tipo Madarukana.
- **Mutantes**: Keiku Bubi.
- **Espías**: Ahioyo. Wemasake. Numanubo.
- **Objetos**: Joya Bumuku.
- **Poderes**: Mumi. Susu.
- **Alphas**: Ayuni. Merube. Oh, Me.
- **Artefactos del otro lado**: Berumashi.
- **Ceremonias**: Tairo. Buboba Budokeyo.
- **Conspiraciones**: Mobaku.
- **Oraciones**: Dobebeya-Bo. Karumaya-Bo.
- **Ciudades**: Baeroka. Hyonura. Sumoku.
- **Lugares**: Puerto de Hinekamu. Mansión Gamaku. Aeropuerto de Kobekura. Bosque de Kumake. Estación nuclear de Poparu.

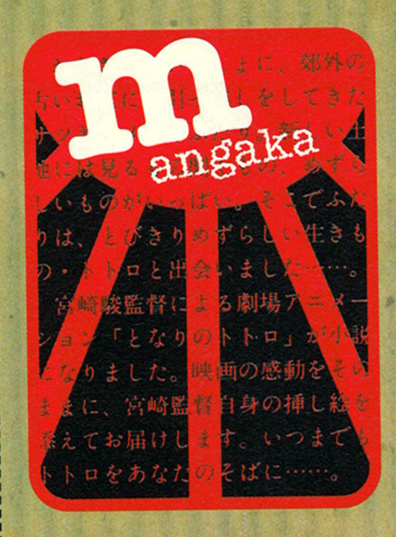
Lokotaku

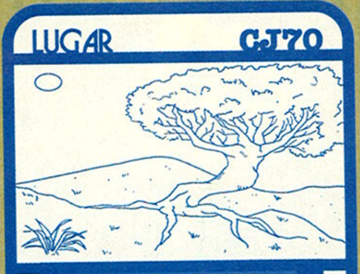




• RASTREADOR •

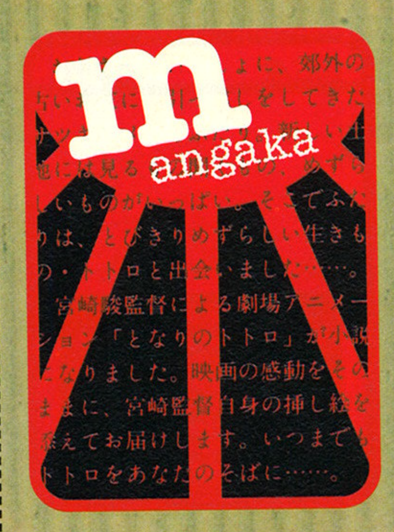
Antaño formó parte de la élite de las Brigadas de la Muerte Polimórfica. Hoy es un cyborg cuyos recuerdos han sido invalidados. Su función es la de rastrear el terreno antes de una incursión, obteniendo información crucial para los ataques.





• MONTE MURAKU •

Debido a su inaccesibilidad (9.250 metros) y a su clima, es el único monte virgen de toda la Dimensión Haki. Sus paredes fueron esculpidas por el Arquitecto Divino Leónidas Purobaru, fallecido en una ceremonia de absorción de personalidad divertida.

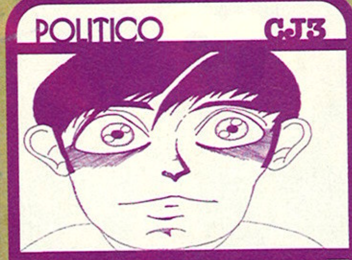




• HOKUNA •

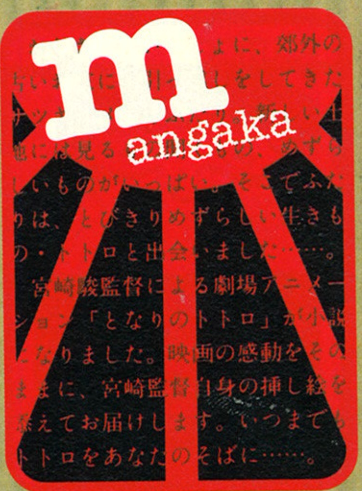
De origen humilde, llegó a la Plataforma con la intención de restituir el honor de los sin techo. La temprana muerte de su esposo, el conocido polemista Sholo Aikuthëk, ha dificultado su ascenso a la cúpula del Partido por la Reforma y la Unidad (PRU).





• KONUBA •

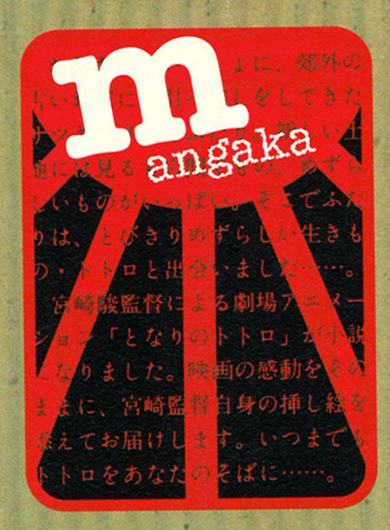
Ha amasado una gran fortuna gracias a la venta de materias psicoactivas, logrando eludir en todo momento el control de la Comisión Ikhtül. Colecciona instrumentos de tortura.





• KARABA •

También conocida como la ciudad de los científicos. Sus calles están siempre desiertas y su única festividad conocida es la del Cuerpo Místico de Abraham Einstein, en conmemoración del empalamiento del clon del famoso científico.

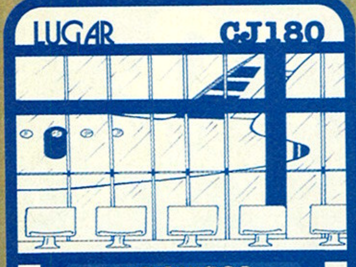




• MAKO •

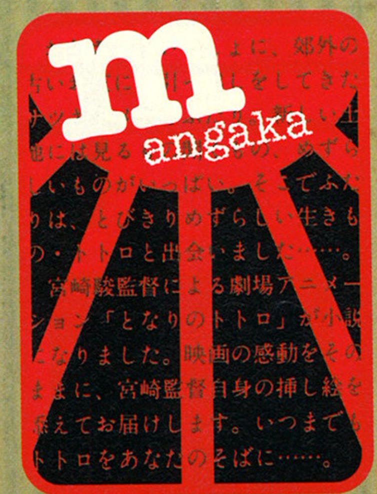
Es un ingeniero químico. Ha participado en el diseño de la Bomba Akitsa, que defiende como única arma de paz para el equilibrio de fuerzas en Haki.





• AEROPUERTO DE NIMOBE •

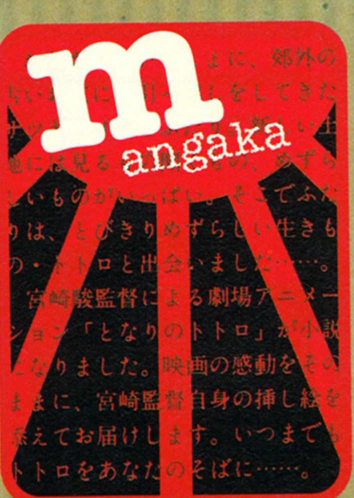
Centro de recepción y tránsito de múltiples bienes industriales y comerciales. Tiene una zona de acceso restringido, destinada al tráfico de órganos corrompidos.





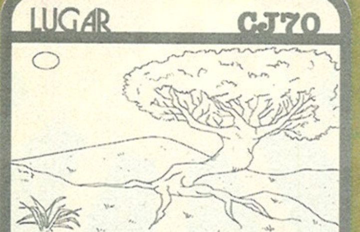
• TISAKI •

Fue lugarteniente del Señor Konuba, con el que mantuvo serias disputas. Su partido, Unión de Paz (UP), es la tapadera del grupo terrorista "Carniceros de Libélulas", responsable de la muerte de homosexuales. Se le ve con frecuencia en compañía de la Señorita Taraku.



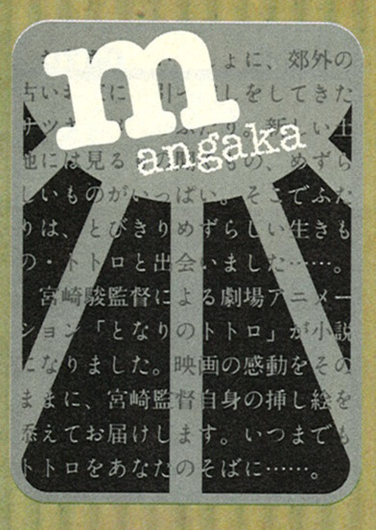
mangaka

LUGAR CJ70



• MONTE MURAKU •

Debido a su inaccesibilidad (9.250 metros) y a su clima, es el único monte virgen de toda la Dimensión Haki. Sus paredes fueron esculpidas por el Arquitecto Divino Leónidas Purobaru, fallecido en una ceremonia de absorción de personalidad divertida.

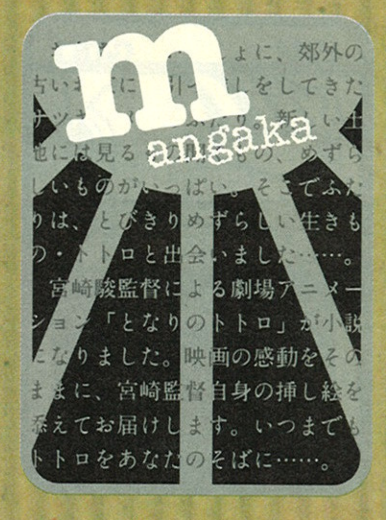


ESPIA CJ31

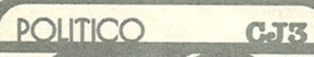


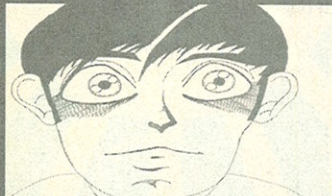
• RASTREADOR •

Antaño formó parte de la élite de las Brigadas de la Muerte Polimórfica. Hoy es un cyborg cuyos recuerdos han sido invalidados. Su función es la de rastrear el terreno antes de una incursión, obteniendo información crucial para los ataques.



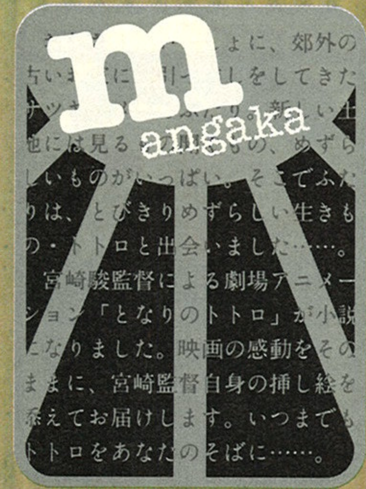
POLITICO CJ3





• KONUBA •

Ha amasado una gran fortuna gracias a la venta de materias psicoactivas, logrando eludir en todo momento el control de la Comisión Ikhtül. Colecciona instrumentos de tortura.



POLITICO CJ5

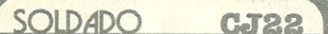


• HOKUNA •

De origen humilde, llegó a la Plataforma con la intención de restituir el honor de los sin techo. La temprana muerte de su esposo, el conocido polemista Sholo Aikuthëk, ha dificultado su ascenso a la cúpula del Partido por la Reforma y la Unidad (PRU).



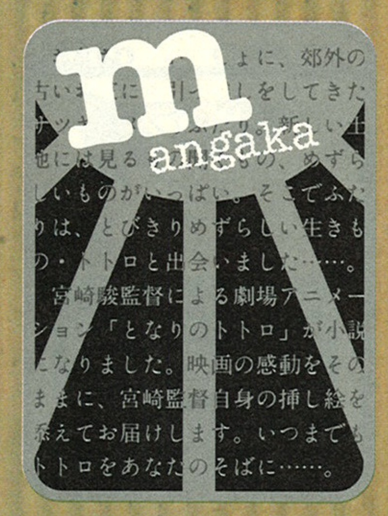
SOLDADO CJ22



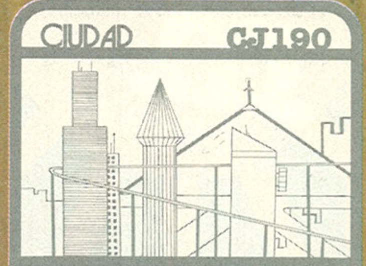


• MAKO •

Es un ingeniero químico. Ha participado en el diseño de la Bomba Akitsa, que defiende como única arma de paz para el equilibrio de fuerzas en Haki.

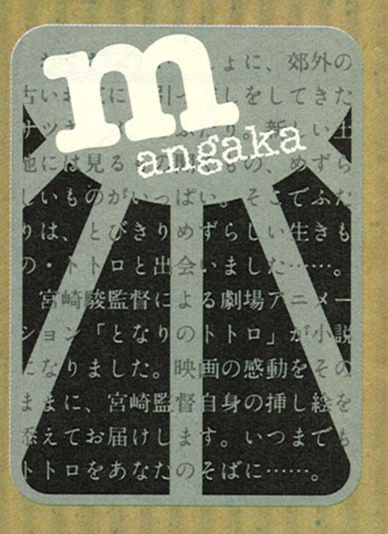


CIUDAD CJ190



• KARABA •

También conocida como la ciudad de los científicos. Sus calles están siempre desiertas y su única festividad conocida es la del Cuerpo Místico de Abraham Einstein, en conmemoración del empalamiento del clon del famoso científico.

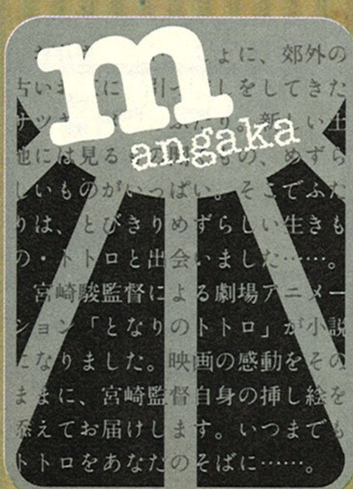


POLITICO CJ6

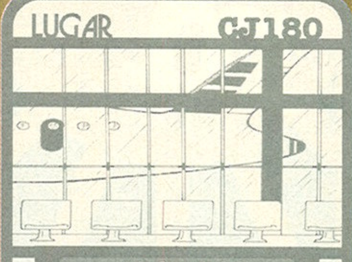


• TISAKI •

Fue lugarteniente del Señor Konuba, con el que mantuvo serias disputas. Su partido, Unión de Paz (UP), es la tapadera del grupo terrorista "Carniceros de Libélulas", responsable de la muerte de homosexuales. Se le ve con frecuencia en compañía de la Señorita Taraku.



LUGAR CJ180



• AEROPUERTO DE NIMOBE •

Centro de recepción y tránsito de múltiples bienes industriales y comerciales. Tiene una zona de acceso restringido, destinada al tráfico de órganos corrompidos.

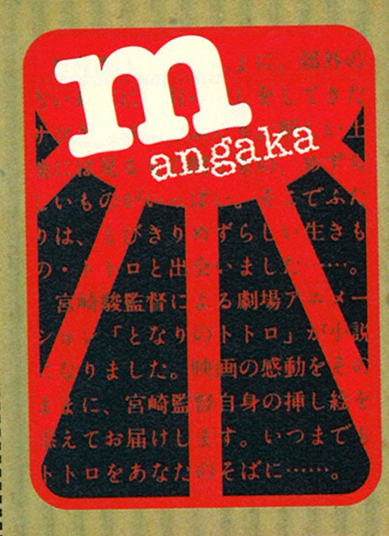


LUGAR CJ95



• MONTE GUMABARU •

Su situación en el éter metamórfico de Shandala permite observar espectaculares fenómenos atmosféricos, únicos en Haki. Alberga el principal centro meteorológico de la tribu Dotëh.





PODER CJ21

• BOMU •

Permite alterar la composición química de cualquier fluido. Sus efectos son devastadores cuando, quien lo ostenta, osa atacar las vainas retrocorpóreas que rigen los ciclos dictatoriales de combate Shayu.



PODER CJ3



• MOBA •

Permite el desplazamiento simultáneo en dos Dimensiones Paralelas, confundiendo cualquier amenaza para el Gran Fushup. Su ratio de desmembración se cifra en cefalosegundos.

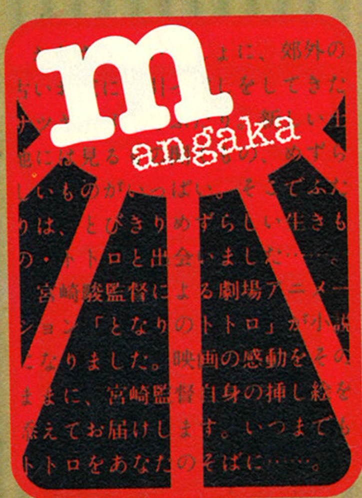


GUARDIAN CJ23



• KUNEBE •

Está convecido de que las palabras tienen el efecto corrosivo del ácido de Unkerke, pero no por ello deja de usar la fuerza cuando es estrictamente necesario. Ha sido llevado ante los tribunales en diversas ocasiones por ejecutar reos sin la autorización del Clan.



MUTANTE CJ19



• TEIKO SADAKA •

Sus reiterados ataques a la población civil de Karaba han obligado al Cuerpo de Policía Derkot a codificarla, cediendo de esta forma ante las presiones de la Iglesia de los Lobos. Se dice que ha mantenido una larga y apasionada relación con la señorita Moraneku.



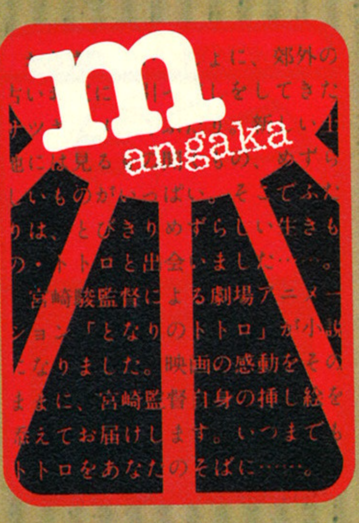


ORACION CJ66



• YUBUKEIKU-BO •

"Te rogamos, oh Señora de las Montañas, que nos muestres las maravillas que se ocultan a nuestros ojos..."



CEREMONIA CJ28



• DORAKUMO •

Ritual de amor practicado por los prewdan, únicos descendientes directos del Gran Rey. Consiste en el lanzamiento de pétalos de ashkenorza al abismo de Freika, con el fin de crear afecto donde no lo hay ni podría haberlo por ley natural.

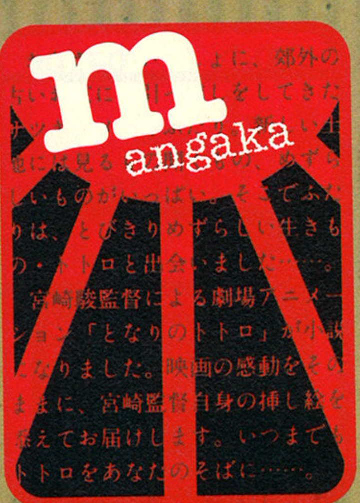




CIUDAD CJ100

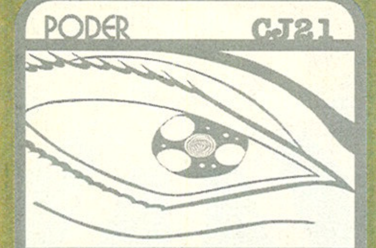
• LABURA •

Es la urbe más contaminada de Haki, debido a que en sus calles se concentran las principales factorías de ensamblaje de cyborgs. Sus habitantes tienen cosidas, a rostro y esfínter, unas mascarillas que evitan la inhalación de gases geopoliédricos letales.



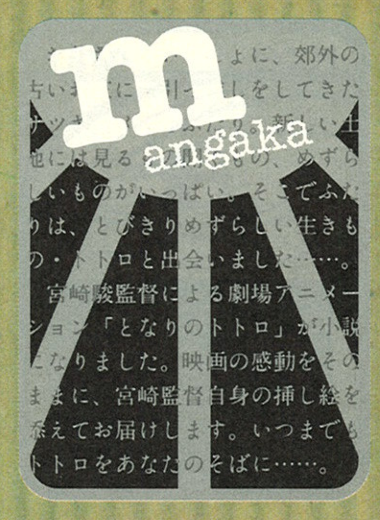
mangaka

PODER — **CJ21**

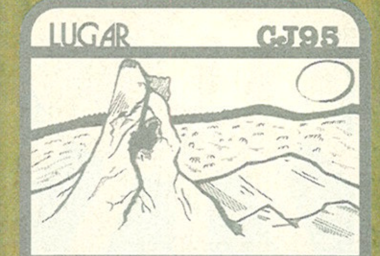


• BOMU •

Permite alterar la composición química de cualquier fluido. Sus efectos son devastadores cuando, quien lo ostenta, osa atacar las vainas retrocorpóreas que rigen los ciclos dictatoriales de combate Shayu.

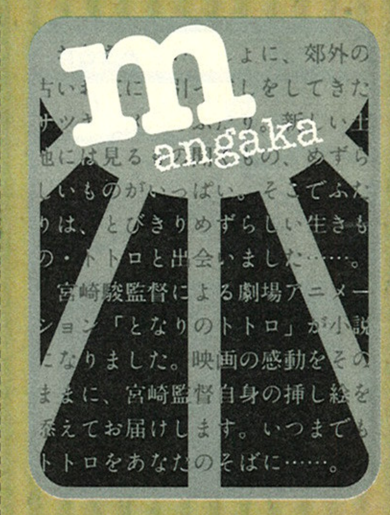


LUGAR — **CJ95**



• MONTE GUMABARU •

Su situación en el éter metamórfico de Shandala permite observar espectaculares fenómenos atmosféricos, únicos en Haki. Alberga el principal centro meteorológico de la tribu Dotëh.

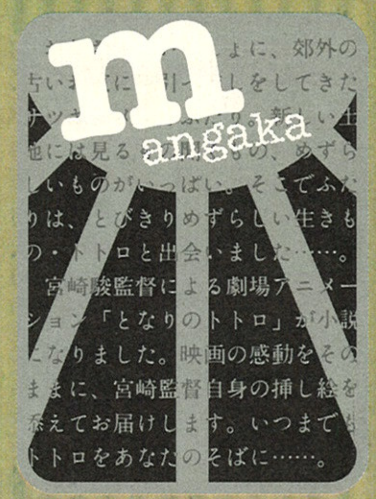


GUARDIAN — **CJ23**

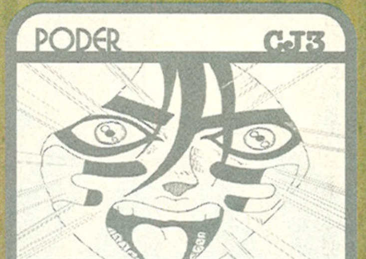


• KUNEBE •

Está convecido de que las palabras tienen el efecto corrosivo del ácido de Unkerke, pero no por ello deja de usar la fuerza cuando es estrictamente necesario. Ha sido llevado ante los tribunales en diversas ocasiones por ejecutar reos sin la autorización del Clan.



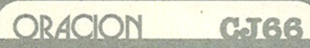
PODER — **CJ3**



• MOBA •

Permite el desplazamiento simultáneo en dos Dimensiones Paralelas, confundiendo cualquier amenaza para el Gran Fushup. Su ratio de desmembración se cifra en cefalosegundos.

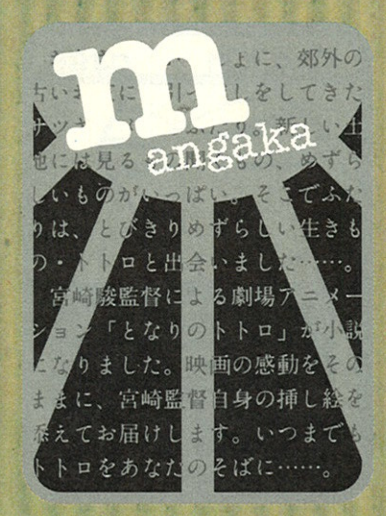






• YUBUKEIKU-BO •

"Te rogamos, oh Señora de las Montañas, que nos muestres las maravillas que se ocultan a nuestros ojos..."

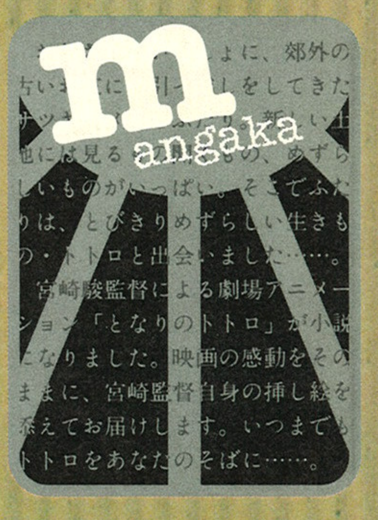


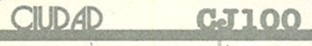
MUTANTE — **CJ19**

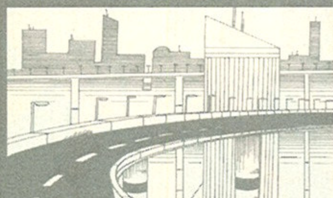


• TEIKO SADAKA •

Sus reiterados ataques a la población civil de Karaba han obligado al Cuerpo de Policía Derkot a codificarla, cediendo de esta forma ante las presiones de la Iglesia de los Lobos. Se dice que ha mantenido una larga y apasionada relación con la señorita Moraneku.







• LABURA •

Es la urbe más contaminada de Haki, debido a que en sus calles se concentran las principales factorías de ensamblaje de cyborgs. Sus habitantes tienen cosidas, a rostro y esfínter, unas mascarillas que evitan la inhalación de gases geopoliédricos letales.

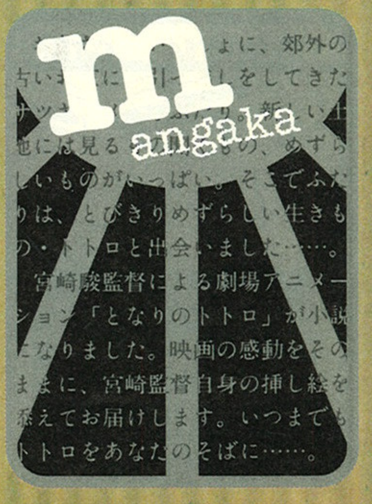


CEREMONIA — **CJ28**



• DORAKUMO •

Ritual de amor practicado por los prewdan, únicos descendientes directos del Gran Rey. Consiste en el lanzamiento de pétalos de ashkenorza al abismo de Freika, con el fin de crear afecto donde no lo hay ni podría haberlo por ley natural.





博信堀雄鳥坂田博信
NIPON GIRLS
田
鳥坂田博信堀雄
MIHO KAMATA
"ME APLASTE LA NARIZ CONTRA EL TREN-BALA"
Detenida por la policía por entorpecer un servicio público de viajeros, a la pobre Miho no se le ocurrió otra cosa que poner la cara en el camino del popular tren bala en su trayecto Mijas-Nagasaki. Debido a este triste accidente, Miho se ve obligada a sostener las gafas con globo, amén de que cuando se resfría se ahoga con el fluido nasal.